REALIZADO POR LOS EXPERTOS DE HOBBY CONSOLAS

LA GRAN GUÍA del comprador de VIDEOJUEGOS



MÁS DE 300 JUEGOS ANALIZADOS Y PUNTUADOS

PS2 • GAMECUBE • XBOX • GB ADVANCE



TODOS LOS ACCESORIOS Y PERIFÉRICOS PARA TU CONSOLA



GUÍA DE COMPRAS PARA ESTAS NAVIDADES

¡¡TODAS LAS CONSOLAS A EXAMEN!!

PS2, GAMECUBE, XBOX Y GB ADVANCE

- CAPACIDAD TÉCNICA
- PRECIOS Y PACKS
- DVD, MÚSICA...
- JUEGO ON-LINE

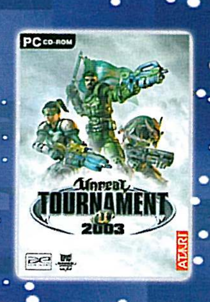


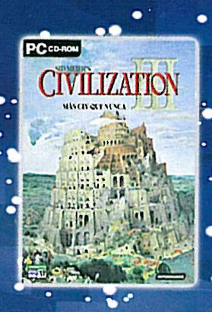
4.95 €

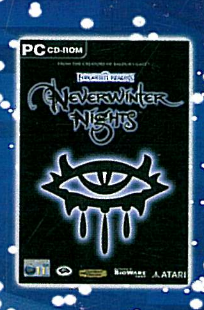
8 424094 003204 00002

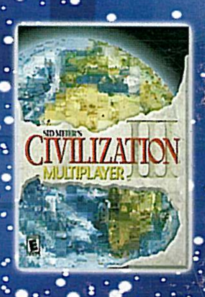
ESTAS NAV

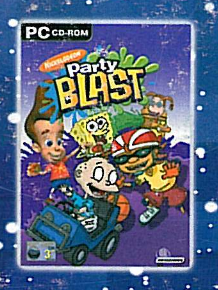
LOS MEJORES



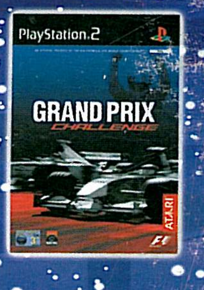




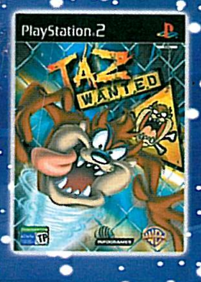
























La mejor guía para decidir tus compras navideñas



MANUEL DEL CAMPO
Director de Hobby Consolas

e-mail: manuel@hobbypress.es

Ya si que no hay ninguna duda. Estamos ante las navidades más alucinantes para los aficionados a los videojuegos. ¿Que por qué? Pues porque por primera vez en la historia nos encontramos ante cuatro extraordinarias consolas, las más potentes que jamás han visto nuestros ojos, y todas ellas a pleno rendimiento, ofreciendo un catálogo de juegos de ensueño, con títulos extraordinarios que harán las delicias de cualquier jugón. Claro que ante tan abrumadora oferta, seguro que a muchos de vosotros os cuesta decidir qué juego o juegos os vais a comprar, o incluso si vais a adquirir una nueva consola, bien porque todavía no teníais ninguna, o bien porque queréis ampliar vuestras posibilidades de diversión. Pues todas estas son las razones que nos han llevado a realizar este especial que hemos denominado *"La Gran Guía del comprador de Videojuegos"*. Puede que así, nada más oirlo, suene un tanto prepotente, ya que algunos pensaréis, "¿De verdad se puede recopilar en una sola guía todo lo que necesito saber sobre todos los juegos para todas las las consolas?". Pues sí, se puede, y lo vais a comprobar a continuación, en cuanto paséis esta página. En estas 196 intensas páginas disponéis, para empezar, de un completísimo análisis de todos los formatos, donde examinamos todo lo que ofrece cada consola, con sus virtudes y defectos (que aunque muy poquitos, los tienen) en los apartados más importantes. Después tenéis a vuestra disposición una completa y útil guía de compras para cada una de las cuatro consolas, con más de 50 accesorios y 300 juegos -clasificados por géneros- y analizados y puntuados, con el añadido de que los mejores títulos los encontraréis comentados en profundidad. Y por último, que no menos importante, también os ofrecemos un reportaje con los grandes títulos que llegarán para cada consola durante el año que viene, algunos con imágenes nunca vistas hasta la fecha. Así pues, creo que no hay duda de que aquí tenéis la mejor y más completa guía para cualquier aficionado a los videojuegos. ¡Que la disfrutéis!

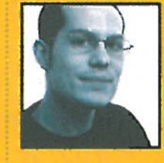


LA REDACCIÓN



JAVIER ABAD Redactor Jefe

La mejor oferta. Puede que suene a topicazo, pero lo voy a decir: la oferta de consolas para estas navidades es la mejor de la historia. Tenemos a PS2 plenamente asentada, y tanto Xbox como GC reúnen garantías para no defraudar a quien se decida por ellas. Su calidad está fuera de dudas, y además las tres tienen un precio ajustado al máximo. ¿Qué más se puede pedir?



DAVID MARTÍNEZ Redactor

El primer paso hacia el futuro. Cada una de las consolas que aparecen en este especial apuesta por una línea: PS2 tiene el catálogo más amplio, Xbox es la más potente (y la primera en entrar en la era online) y GameCube recupera nuestras sagas favoritas, como Zelda. Pero las tres nos garantizan una forma de jugar que nunca habíamos disfrutado antes: el futuro.



ROBERTO AJENJO Redactor

Aquí hay sitio para todos. Y todavía habrá alguno por ahí que diga que no hay suficiente mercado para mantener tres consolas más una portátil... Pues esta mastodóntica guía demuestra que no es así, que «Metal Gear Solid 2», «Halo», «Resident Evil» y «Super Mario Sunshine» no son más que el comienzo de una nueva época dorada de los juegos... quizá mejor que en los 16 bits.



OSCAR DE LERA Redactor

Mil y un juegos, ¿cuál me compro?. Llenan las páginas de esta guía y sea cual sea nuestra consola, hay cientos de juegos que nos esperan para divertirnos durante días... y hasta meses, que cada uno decide el ritmo al que juega. Reconozco que siempre me han gustado estas guías, que me ayudan a decidirme. Y con todo los juegazos que tenemos este año para elegir...



RICARDO DEL OLMO Colaborador

Ya no hay que elegir. Cuando yo sólo tenía una PS2, me daba una envidia terrible ver los juegazos que salían para Xbox, GameCube y GBA. Por suerte, con las bajadas de precio que ha habido este año me las he podido comprar todas, así que mi único dilema estas navidades consiste en decidir si voy a salir en nochevieja o me voy a quedar en casa jugando a la consola.

SUMARIO



REPORTAJE

Examinamos a las cuatro consolas

Ya están todas en el mercado desde hace tiempo, por eso es el momento de analizar en profundidad y con todo rigor qué es lo que ofrece cada una de ellas.



PLAYSTATION 2, la consola de Sony, es la más veterana de las cuatro y "tiene cuerda para rato".



GAMECUBE es la más nueva en el barrio, pero ya cuenta con un voluminoso número de admiradores.



XBOX tiene su enorme potencia como carta de presentación, y sus juegos dan testimonio de ello.



GAMEBOY ADVANCE La portátil más poderosa de la historia es una consola chiquita... pero matona.

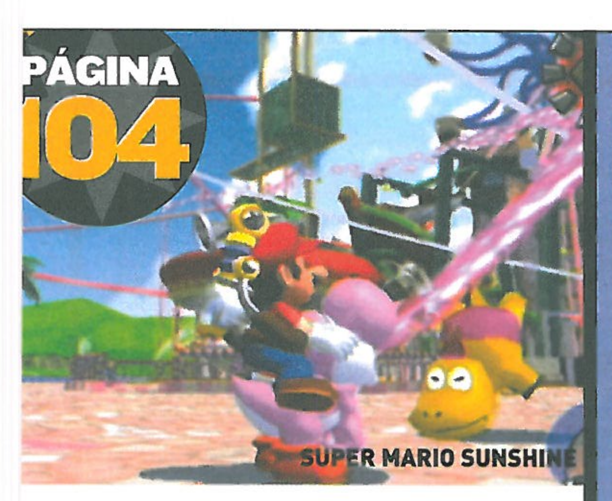
PÁGINA 26

PS2 El valor de la veteranía

Una máquina pensada para el entretenimiento global, que lleva más de un año en la cima del éxito.



SUMARIO



GameCube

Recién llegada, y dando guerra

La última en llegar a la fiesta es una máquina para jugar. La experiencia de Nintendo es su garantía más firme.

PÁGINA 146

Xbox

El poder hecho consola

Una máquina multimedia que puede mirar cara a cara al ordenador más potente.



PÁGINA 188

Game Boy Advance

Portátil, pero potente como la que más

Su nombre, "Game Boy", hace que se presente por sí misma. Su apellido, "Advance", nos habla de los mejores juegos, y de éxito en nuestra mano.



ÍNDICE ALFABÉTICO

Todos los juegos que aparecen en la guía ordenados alfabéticamente

TODOS LOS JUEGOS

PLAYSTATION 2

GAMECUBE

XBOX

GAME BOY ADVANCE



NINTENDO
GAMECUBE™

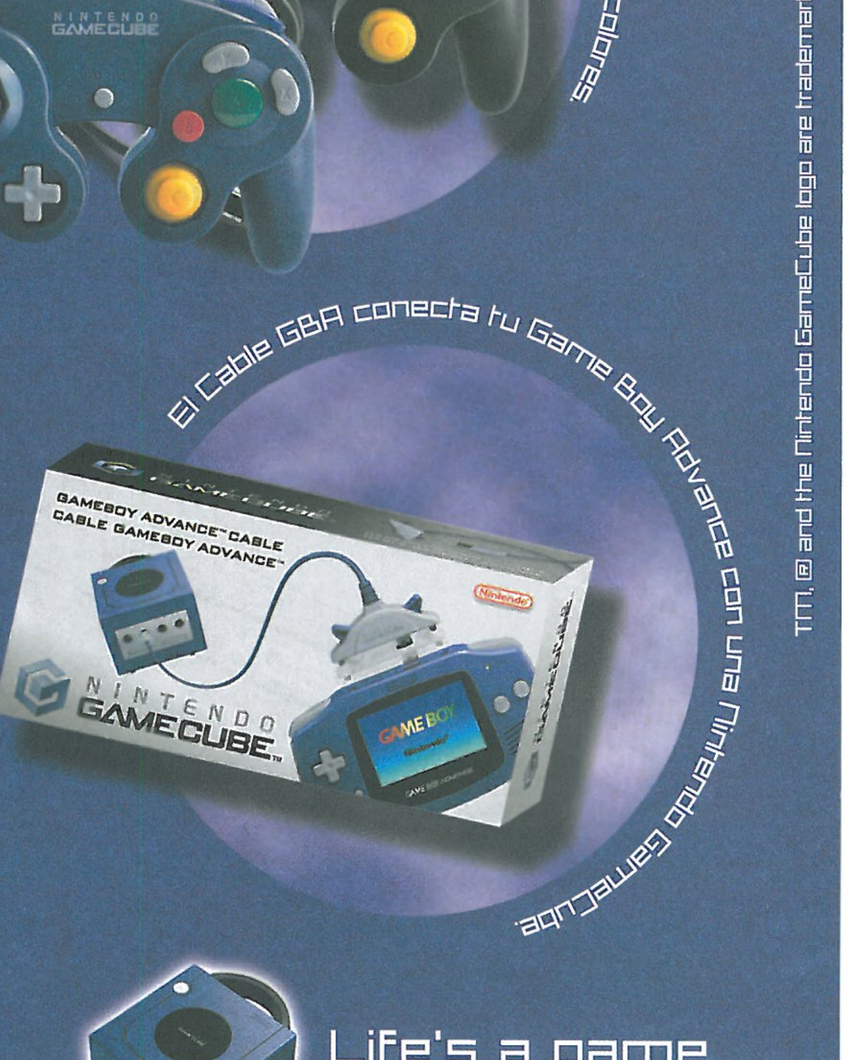


Wavebird, el mando inalámbrico de Nintendo GameCube.

Tarjetas de memoria 59 y 251.



Cable RGB: disfruta de tus juegos con una imagen de alta calidad gráfica.
RGB CABLE
CABLE RVB
NINTENDO
GAMECUBE™



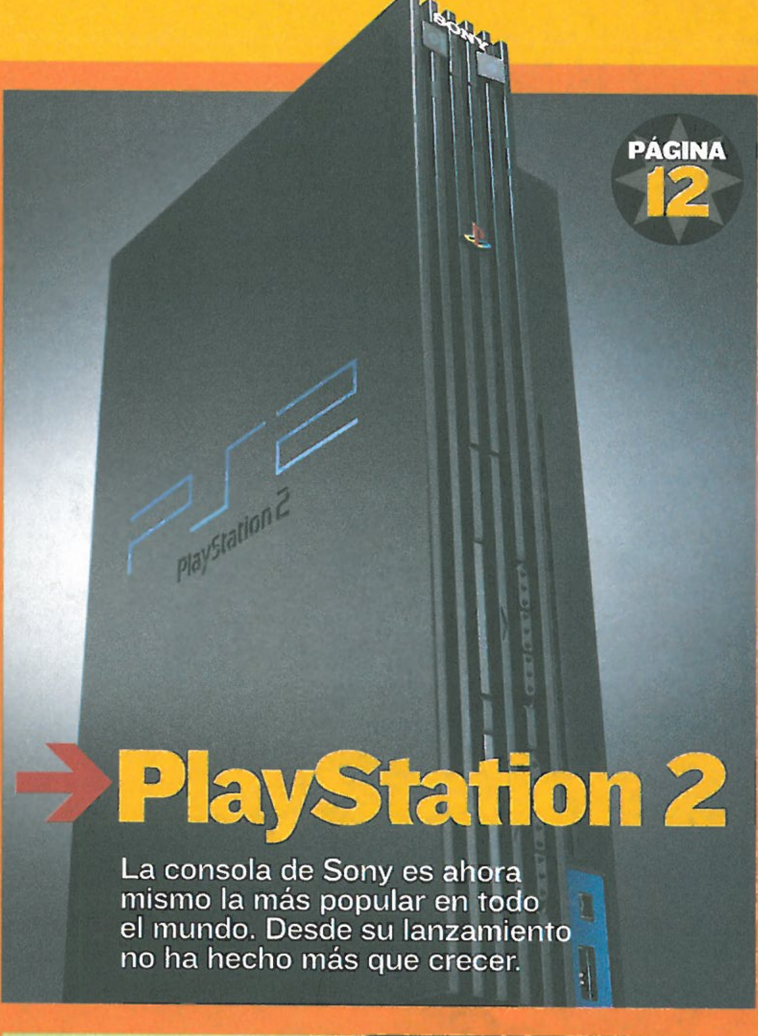
Mando de Nintendo GameCube, disponible en tres colores.
El Cable GBA conecta tu Game Boy Advance con una Nintendo GameCube.
GAMEBOY ADVANCE™ CABLE
CABLE GAMEBOY ADVANCE™
NINTENDO
GAMECUBE™



El modulador RF conecta tu Nintendo GameCube a la entrada de la antena de TV.
RF SWITCH
RF MODULATOR
NINTENDO
GAMECUBE™



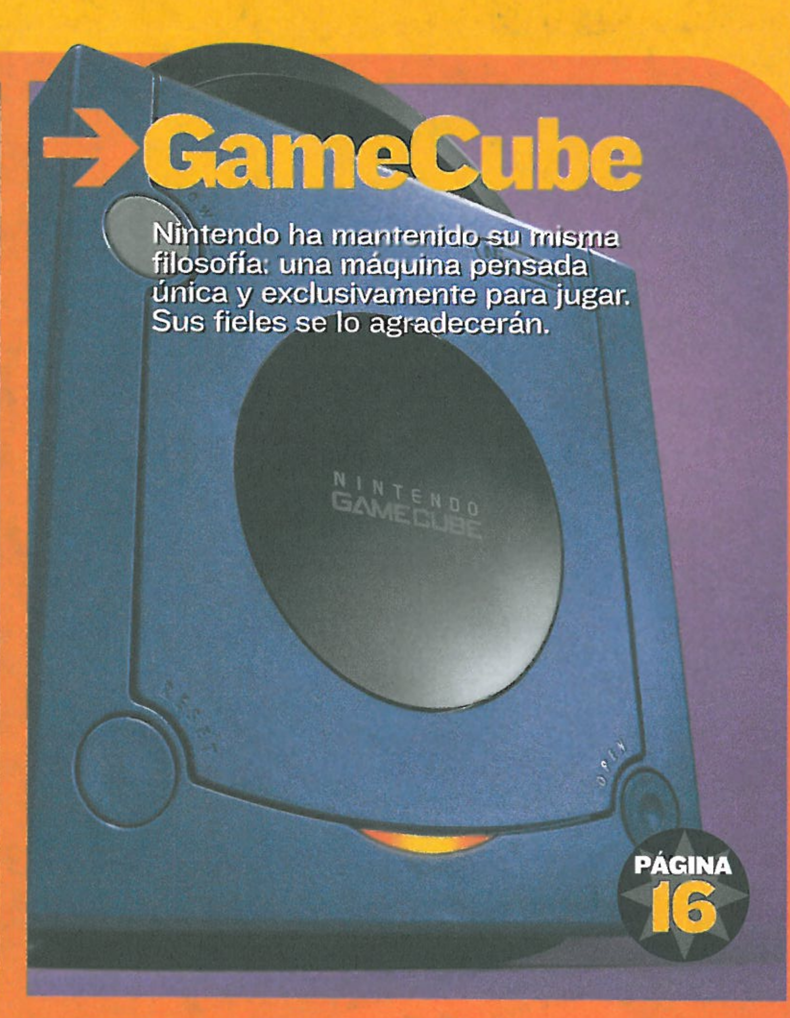
Life's a game
www.nintendo.es



PÁGINA 12

PlayStation 2

La consola de Sony es ahora mismo la más popular en todo el mundo. Desde su lanzamiento no ha hecho más que crecer.



GameCube

Nintendo ha mantenido su misma filosofía: una máquina pensada única y exclusivamente para jugar. Sus fieles se lo agradecerán.

PÁGINA 16



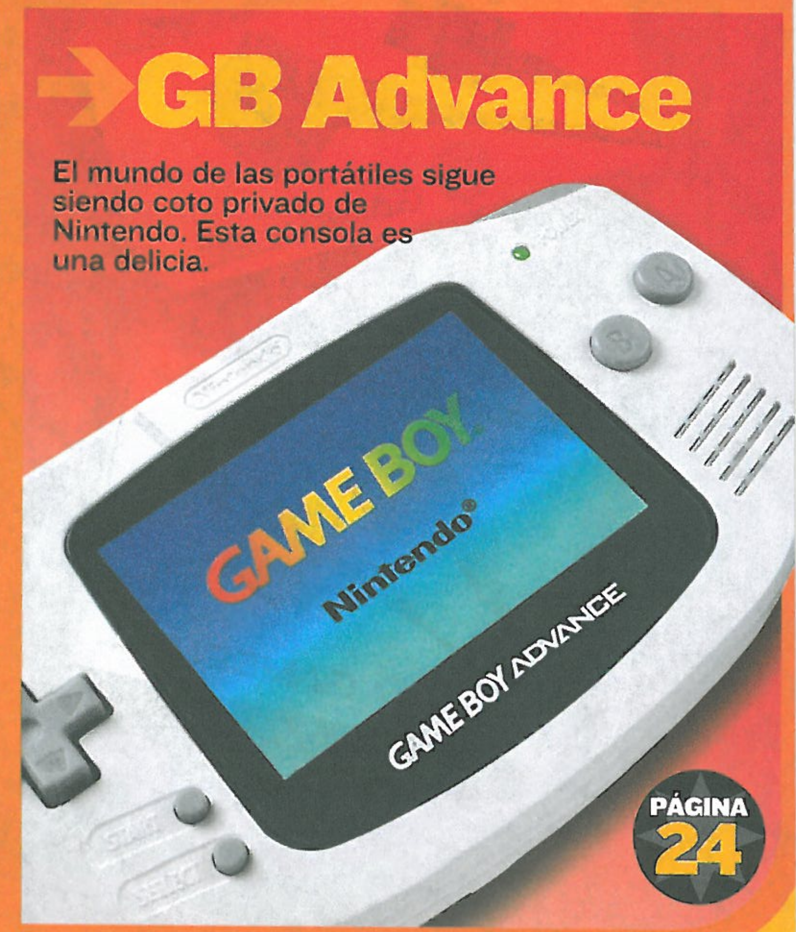
PÁGINA 20

Xbox

Microsoft ha irrumpido en el mundo de las consolas con la máquina más potente y avanzada del mercado. Todo un lujo.

GB Advance

El mundo de las portátiles sigue siendo coto privado de Nintendo. Esta consola es una delicia.



PÁGINA 24

LAS CONSOLAS A EXAMEN

CUATRO MONSTRUOS DE LA DIVERSIÓN

Antes de que pasemos a hablar de la inmensa cantidad de juegos que vamos a encontrarnos estas navidades, os vamos a mostrar un exhaustivo examen de cada una de las consolas. Se trata de una completa radiografía de todos los sistemas, atendiendo a elementos como el precio, la compañía, las capacidades técnicas y las otras funciones, como el DVD-video y el juego online. Así podréis presumir de que lo sabéis todo sobre ellas.

LO QUE DEBÉIS SABER

- Esta es la **5º generación** de consolas de videojuegos.
- Todas incorporan procesadores de **128 bits**, salvo el de GameBoy Advance que es de **32 bits**
- Se espera que entre las cuatro lleguen a vender más de **250 millones** de unidades en todo el mundo.
- Entre todas ellas llegarán a sumar un catálogo de más de **1500 juegos**.

PlayStation 2

UNA COMPLETA MÁQUINA MULTIMEDIA AL ALCANCE DE TODOS

PS2 es la más "vieja" de las 3 consolas de 128 bits disponibles en el mercado, pues salió a la venta hace casi 2 años. Pero aún con el tiempo que ha pasado desde entonces, la consola de Sony no ha perdido ni una pizca de su fuerza, y nos ha sorprendido a todos con juegos gráficamente excepcionales, como ‹Metal Gear Solid 2›, ‹GT3› o ‹Devil May Cry›, y otros increíblemente divertidos, como ‹GTA3› o ‹Jak & Daxter›.

datos básicos

- compañía: **Sony**
- precio: **249 €**
- disponible desde: **29 de noviembre de 2000**
- formato: **DVD (4x), CD (24x)**
- funciones: **Juegos, música, DVD-Vídeo, juego online, Internet.**
- precio de los juegos: **De 29 a 65€**
- número de consolas vendidas:
  - **1.000.000 en España**
  - **17.000.000 en Estados Unidos**
  - **11.000.000 en Japón**
  - **40.000.000 en todo el mundo**
- número de juegos en catálogo: **600 juegos**



Compañía: SONY

Los primeros pasos de esta compañía japonesa en el mundo de los videojuegos, se remontan a 1988, año en el que Sony llegó a un acuerdo con Nintendo para comercializar un CD-ROM para SNES. Por desgracia (o suerte, según veréis más adelante), el acuerdo se rompió, así que Sony aprovechó la tecnología que estaba utilizando para crear PlayStation, una consola que batió records de ventas superando la dura competencia de Saturn y más tarde N64. Y claro, con este éxito, el paso lógico de Sony consistió en desarrollar PS2, un completo sistema multimedia capaz de reproducir música y películas en DVD, conectarse a internet y, por supuesto, permitirnos jugar con un extenso catálogo de títulos.

a favor

- **Sony tiene poder económico** suficiente como para apoyar cualquier proyecto, presente o futuro, para la consola.
- **Lleva ya 6 años** en el mercado de los videojuegos, demostrando con PSone que sabe hacer juegos y consolas que gustan.

en contra

- **Su política** en relación a ciertos aspectos de PS2 ha sido poco clara, como los datos referentes al disco duro.
- **La fría atención** por parte del servicio técnico de Sony que reciben algunos usuarios cuando tienen problemas con su consola.

OTRAS DIVISIONES

Poder "audiovisual"

Desde 1954, cuando Sony comenzó a fabricar transistores, hasta nuestros días, en los que la compañía es garantía de calidad en todos sus productos, desde cámaras digitales hasta reproductores DVD y MP3, la solidez económica de Sony ha estado asegurada. Y es que además de marcar la pauta en el campo de la invención con el primer televisor en color, el primer vídeo o el primer walkman, **Sony también se dedica a la música, con su división Sony Entertainment Music, y al cine, con la productora Columbia Tristar Pictures.**



REPRODUCTORES DE CD Y MP3, cámaras de vídeo digitales, o teléfonos móviles son algunos de los productos que vende Sony.



"EL SEÑOR DE LOS ANILLOS" y "Spiderman" son 2 de las películas que este año nos ha "dado" Columbia Tristar Pictures.

Precio: 249 €

PS2 salió al mercado con un precio bastante elevado, unos 450 euros, pero ahora, y **tras tres bajadas de precio, podemos llevarnos a casa una consola y un reproductor de DVD por sólo 249 euros**. Además, hoy por hoy, PS2 es la única consola que ofrece un buen número de juegos a precio reducido, así que podemos hacernos con una consola y unos cuantos juegazos con el mínimo desembolso.

PRECIO DE LOS JUEGOS:

- **JUEGOS DE ESTRENO ESTÁNDAR:** Alrededor de 60 euros.
- **LINEA PLATINUM:** 30 euros, e incluye títulos estupendos (e imprescindibles) como «GT3», «Devil May Cry» o «Jak & Daxter».

a favor

- **La última bajada de precio** de PS2 es la "responsable" de que podamos llevarnos a casa un reproductor de DVD y una consola por sólo 249 euros.
- **Es compatible con todos los juegos** y periféricos de PSone, así que no nos gastamos dinero en periféricos que ya tengamos.

en contra

- **Si queremos disfrutar** de todas las posibilidades que ofrece internet, habrá que desembolsar algo más de dinero.
- **Si compramos el mando a distancia del DVD**, también tenemos que hacernos con una tarjeta de memoria, pues en ella se instala el software necesario.

PACK PARA NAVIDADES

Muchas formas de hacerse con la consola

1 Los atractivos packs no sólo incluyen videojuegos, sino también películas:

- PS2 + JUEGO «ESTO ES FUTBOL» PS2 - 279 € - Centro Mail, GameShop, El corte ingles
- PS2 + JUEGO «MEDAL OF HONOR FRONTLINE» + DVD BLACK HAWK DERRIBADO - 299 € - Centro Mail, GameShop
- PS2 + JUEGO «SEÑOR DE LOS ANILLOS» + DVD EL SEÑOR DE LOS ANILLOS - 309 € - GameShop.
- PS2 + JUEGO «THE GETAWAY» - 289 € - disponible a partir de diciembre.

2 Es necesario un segundo mando para poder jugar a dobles con hermanos, amigos, novias... Cuesta 30 €.

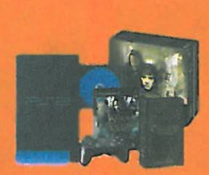
3 ...Y una tarjeta de memoria por 39 € ya que es necesaria para poder salvar las partidas.



PS2 + ESTO ES FUTBOL



PS2 + MEDAL OF HONOR FRONTLINE



PS2 + EL SEÑOR DE LOS ANILLOS



PS2 + THE GETAWAY



EL MANDO DUAL SHOCK 2 ADICIONAL es fundamental para jugar a dobles, aunque si tenéis alguno de PSone también sirve.



SIN LA TARJETA DE MEMORIA de 8 MB no nos será posible guardar el avance en nuestros juegos.

Capacidad TÉCNICA

En el momento de su salida al mercado, hace ya 2 años, PS2 supuso un salto tecnológico increíble, pues sus cifras superaban de manera apabullante a su predecesora. Pero claro, los años no pasan en balde y **aunque PS2 sigue siendo una consola muy potente, poco a poco se acerca a su techo tecnológico**. Eso sí, mientras sigamos viendo juegos tan alucinantes como «Metal Gear Solid 2», por nosotros que se siga acercando.

a favor

- **Los programadores han superado** las dificultades iniciales para programar y ahora vemos juegos de una calidad impensable hace un año.
- **Sus puertos de conexión** permiten utilizar prácticamente cualquier periférico: cámaras de vídeo, teclados, ratones,...

en contra

- **Como salió hace casi 2 años** su tecnología se ha quedado un poco antigua. Quizá en un futuro no pueda cumplir las exigencias técnicas de los nuevos juegos.
- **PS2 sólo tiene 2 conectores para mandos**, lo que merma ligeramente los modos multijugador a 4 "manos".

CARACTERÍSTICA ESPECIAL

Pensada para crecer

Como PS2 es un completo sistema multimedia, incluye cantidad de conexiones para todo tipo de accesorios: un puerto PCMCIA para un módem, un puerto iLink para conectar consolas en red y 2 puertos USB donde podemos conectar teclados, ratones y hasta una cámara de vídeo digital para el reconocimiento visual, como que el protagonista de un juego repita nuestros movimientos en la pantalla (las famosas pruebas con "eye-toy" de la foto).



CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

En plena forma

- procesador: Sony "Emotion Engine" 295 Mhz
- procesador gráfico: Sony Graphics Synthesizer 150 Mhz.
- memoria ram: 32 MB
- memoria de vídeo: 4 MB
- polígonos por segundo: 66 millones
- canales de sonido: 48
- memoria de sonido: 4 MB
- puertos para mandos: 2
- puertos para memory card: 2
- DVD-vídeo Sony
- otras conexiones: 2 puertos USB, 1 salida multicable audio-vídeo, 1 salida óptico digital, 1 puerto para tarjeta PCMCIA, puerto iLink para conexión en red.

Los JUEGOS

Las compañías que desarrollan software no pueden pasar por alto el número de usuarios de PS2 y PSone, así que superaron las dificultades que entrañaba programar para PS2. Esto, unido a la buena relación de Sony con las Third Parties (o compañías que desarrollan software para otras compañías), son los "responsables" de que **entre el catálogo de juegos para PS2 encontremos algunos títulos que ya se han convertido en referente para lanzamientos futuros**.

a favor

- **El catálogo de PS2 está formado por más de 600 juegos**, aunque como los títulos de PSone son compatibles, el total asciende a 1.600 juegos.
- **Sony cuenta con el apoyo** de las más prestigiosas compañías de desarrollo de software, como Konami, Capcom o Square.

en contra

- **Los títulos que están saliendo** a la venta últimamente no son sino continuaciones de otros juegos: «Red Faction 2», «GTA Vice City», «Devil May Cry 2»...
- **¿Estará tocando techo la consola?** nos preguntamos, al ver la calidad técnica de juegos como «Metal Gear Solid 2».

JUEGOS IMPRESCINDIBLES Y EXCLUSIVOS

Juegos que venden consolas



METAL GEAR SOLID 2

LA GRAN AVENTURA CREADA POR HIDEO KOJIMA es uno de los juegos más impresionantes de la historia: infiltración, acción, variedad y una historia apasionante, se suman a un apartado gráfico excelente. Hasta ahora era exclusivo, pero el año que viene habrá una versión en Xbox.



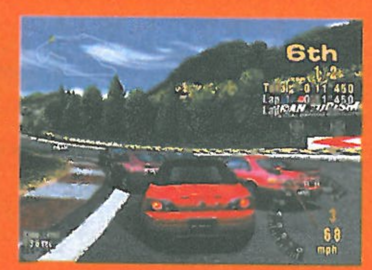
GTA VICE CITY

ESTE JUEGO DE ACCIÓN Y TEMÁTICA ADULTA se ha convertido en el buque insignia de esta última hornada de juegos para PS2. La anterior entrega ya revolucionó el mercado y se convirtió en uno de los juegos más vendidos. De momento sólo se puede jugar en esta consola.



FINAL FANTASY X

LA SAGA "ROLERA" MÁS CONOCIDA de la historia, se estrenó con todos los honores en PS2, tras una exitosa trayectoria en PSone. Aunque ahora Square ha decidido volver a trabajar con Nintendo, parece que el "grueso" de la serie seguirá siendo para la consola de Sony..



GT3 A-SPEC

ESTE HA SIDO EL JUEGO MÁS IMPORTANTE creado por la propia Sony. Así que de este no hay duda de que seguirá luciendo su palmito en PS2 o en las futuras consolas de Sony. A pesar de que ya salió hace tiempo, sigue siendo el mejor juego de coches que se ha visto jamás.

Otras FUNCIONES

Dos de las capacidades más interesantes que ofrece PS2 son el reproductor de vídeo DVD y el juego online. El primero nos permite ver películas de vídeo con una calidad digital y un sonido de cine, mientras que el segundo abre a PS2 a todas las posibilidades de juego que ofrece internet. Por eso, en esta sección os hemos preparado un exhaustivo análisis de ambas características.

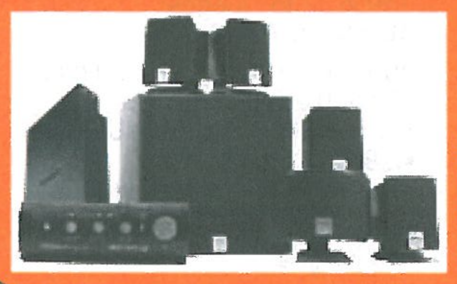
a favor	en contra
El formato de películas en DVD se ha convertido ya en un estándar, así que contar con un reproductor y una consola por el mismo precio es una ganga.	**El DVD- Vídeo da problemas** con algunas películas y aunque son pocos títulos, esperemos que el problema se solucione.
Su gran cantidad de puertos nos van a permitir conectarnos a internet para acceder a todos los contenidos que nos ofrece.	**Los fallos que han dado** las primeras pruebas del juego online en Japón y EEUU: algunas de las primeras consolas no eran compatibles con el módem.

EL REPRODUCTOR DVD

De calidad media

Desde la aparición de PS2 hasta hoy, el formato de películas en DVD se ha convertido en un estándar hasta tal punto que ya nos es muy difícil conseguir algunas películas en VHS. Claro, que es lógico, pues por el precio de una cinta de vídeo puedes tener la misma película con mejor calidad y además un buen número de suculentos extras. Eso sí, antes de tirar el vídeo por la ventana, debéis conocer las prestaciones del reproductor DVD de PS2.

- **CALIDAD:** A día de hoy, el reproductor de DVD de PS2 se ha quedado un poco "retrasado" con respecto a otros reproductores domésticos, y el número de opciones que ofrece es comparable al de un reproductor de gama media-baja. Eso sí, la calidad de visionado sigue siendo excepcional.
- **MANDO:** Para disfrutar de todas las funcionalidades del DVD de PS2 no es necesario adquirir un mando adicional, pues con el mismo pad de control podemos acceder a los menús en pantalla y a las opciones de reproducción "clásicas" (saltos entre capítulos, pausa, visionado a doble velocidad....) Claro, que el control resulta un tanto raro en comparación con el que nos proporciona el nuevo mando a distancia que se está comercializando.
- **SONIDO:** Si nos hacemos con un cable óptico digital es posible conectar nuestra PS2 a un sistema de sonido Dolby Digital 5.1 y escuchar nuestras películas con una calidad muy superior al estéreo convencional. Claro, que PS2 no incluye el decodificador y reproduce el sonido por software.
- **OPCIONES:** Las funcionalidades que ofrece el DVD de PS2 son un tanto justas. Por eso, los usuarios más exigentes echarán en falta algunas opciones de visionado, como por ejemplo un zoom, y más puertos de conexión AV para poder tratar las imágenes y las pistas de audio de manera independiente.



LOS SISTEMAS DE SONIDO 5.1 pueden reproducir sonido envolvente. PS2 es compatible con estos sistemas, aunque genera el sonido por software.

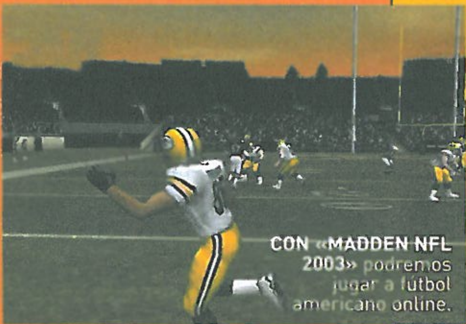
EL JUEGO ONLINE

A partir del 2003

El 30 de octubre, Sony publicó toda la información de lo que será la navegación y el juego por internet en PS2. Y como nos preocupamos por vosotros y queremos que estéis bien enterados de todo lo referente a este tema, aquí os mostramos toda toda la información al respecto.

- **CUANDO ESTARÁ DISPONIBLE:** Se podrá jugar a través de internet en la primavera de 2003 en el Reino Unido. El resto de países europeos, incluido España, se incorporarán a este servicio a lo largo del mismo año, y en cada uno se podrá disfrutar de ofertas especiales de proveedores de banda ancha.
- **ACCESORIOS NECESARIOS:** Para poder conectarnos a la red de redes, será necesario adquirir un pack especial, cuyo precio, según asegura Sony, no superará el de un juego normal (60 euros). El contenido del pack será: un adaptador de red sólo compatible con conexiones de banda ancha, como ADSL, o cable, un disco de utilidades parecido al que en su tiempo traía DreamCast y un juego online (o en su defecto un CD con demos). Si queremos descargar información será necesario comprar un disco duro.





CON «MADDEN NFL 2003» podremos jugar a fútbol americano online.

- **CUÁNTO COSTARÁ:** Aunque en un principio Sony anunció que su juego online iba a ser gratuito para todos los usuarios europeos, en una nota de prensa revelada el 31 de octubre se anuncia que "Sony cobrará mensualmente a los usuarios por usar el servicio para competir con otros usuarios". Eso sí, todavía no sabemos a cuánto ascenderá la cuota mensual (esperemos que poco).
- **LOS JUEGOS:** Ya se han anunciado algunos títulos que serán compatibles con el servicio, como «SOCOM: US Navy Seals» que permitirá la comunicación por voz entre jugadores, y «Madden NFL 2003», de fútbol americano. A estos juegos, les seguirá una hornada de títulos online de renombre como «Esto es Fútbol 2004», «World Rally Championship Online» o «Destruction Derby 4». También hay rumores de un «GT Online»
- **OTROS DATOS:** Para los preocupados por la seguridad, el acceso a internet tendrá lugar siguiendo un protocolo DNAS que garantiza un entorno seguro para la navegación y juego por internet. Eso sí, las pruebas realizadas en Japón han revelado ciertas incompatibilidades entre algunas consolas y los adaptadores de red, pero esperamos que en Europa no haya problemas.



«SOCOM» nos permitirá hablar con otros jugadores durante la partida.

GameCube

LA PEQUEÑA GRAN CONSOLA PENSADA SÓLO PARA JUGAR

Una de las compañías con más solera en el mundo de los videojuegos, Nintendo, sigue fiel a 2 premisas clave: mantener siempre un diseño original y ofrecer un amplio catálogo de juegos de calidad. Por eso, además de ser la consola más pequeña de las 3 de nueva generación, es la única en la que se puede jugar a ‹Rogue Leader›, ‹Super Mario Sunshine› o ‹Resident Evil›.

datos básicos

- compañía: **Nintendo**
- precio: **199 €**
- disponible desde: **3 de mayo de 2002**
- formato: **Mini- DVD**
- funciones: **Juegos**
- precio de los juegos: **Alrededor de 60 €**
- número de consolas vendidas:
  - **97.000 en España**
  - **3.200.000 en Estados Unidos**
  - **2.800.000 en Japón**
  - **7.000.000 en todo el mundo**
- número de juegos en catálogo: **100 juegos**



Compañía: NINTENDO

Nintendo es de las 3 compañías que desarrollan consolas de última generación, la única cuyos inicios no están relacionados con la electrónica, lo cual es lógico si tenemos en cuenta que la compañía fue fundada en 1889, por un japonés que se dedicaba a la comercialización de... juegos de cartas coleccionables. Desde entonces hasta nuestros días, esta compañía japonesa ha ido volcándose más en los videojuegos dejando a un lado las cartas, y de esta forma se ha convertido en la compañía creadora de algunos de los títulos más emblemáticos y conocidos en la historia de los videojuegos, como todos aquellos protagonizados por el fontanero Mario, o la saga «The Legend of Zelda».

a favor

- **La larga experiencia de Nintendo** en videojuegos nos asegura un catálogo de títulos que nos seguirá encantando.
- **En Nintendo trabaja Shigeru Miyamoto**, el genio creador de series tan famosas como Mario, Zelda y Donkey Kong.

en contra

- **Siempre va al revés de las tendencias del mercado:** usó cartuchos en vez de CDs y ahora mini DVD en vez de DVD.
- **La política de la compañía** de vender solamente juegos de calidad, tiene la "culpa" de un catálogo poco extenso.

OTRAS DIVISIONES

Volcada en los juegos

A diferencia de Sony o Microsoft, Nintendo se ha dedicado única y exclusivamente al mercado de los videojuegos, liderándolo desde antes incluso de la aparición de NES en 1985. Además, ha sido la responsable de los grandes hitos de la historia de los videojuegos: con NES batió records de ventas, SNES contaba con un sonido de calidad CD y permitía gráficos renderizados («Donkey Kong Country») y 3D («StarWing» o «Stunt Racer FX»), y por si fuera poco, «Mario 64» ha sido alabado por muchos como el mejor juego de la historia. Después de leer esto ¿seguís dudando de la solidez de la compañía?



«MARIO 64» introdujo un sistema de juego tan divertido que nos sigue entreteniendo como el primer día.

Precio: 199 €

GameCube es la consola más barata, 199 €, pues al ser una consola pensada sólo para jugar no incluye un DVD de serie para ver películas ni accesorios para el juego online que encarecen el producto. Vale, más adelante tendremos que adquirir el adaptador o el módem por separado, pero es que por el precio de las otras consolas, nos compramos una GameCube y un juego.

PRECIO DE LOS JUEGOS:
Cada juego ronda los 60 €, aunque los juegos de la propia Nintendo suelen ser más baratos. Además, aunque todavía no hay una línea de juegos a precio reducido, encontramos interesantes packs, como «Mario» + camiseta por 60 €.

a favor

- **Por sólo 199€** nos llevamos a casa una GameCube sin que nos toque pagar por accesorios que quizá no usemos pero que suben el precio.
- **Con los 50€ de diferencia** entre GameCube y PS2 o Xbox, podemos comprar un mando adicional y una memory card.

en contra

- **La consola no trae adaptador de red ni módem,** así que para jugar online nos tocará hacernos con uno. Eso sí, no serán caros.
- **GameCube es más barata** que sus competidoras PS2 y Xbox, pero con las otras podemos, por ejemplo, ver películas en DVD o escuchar música.

PACK PARA NAVIDADES

Mario monopoliza la consola

1 Hay dos alternativas si queremos hacernos con una GameCube: nos podemos llevar una consola y un mando, pero sin ningún juego por 199 €, o comprar el pack de Mario, que consiste en:

- GAMECUBE + JUEGO «SUPER MARIO SUNSHINE» + MEMORY CARD 59 BLOQUES - 259 €

2 Si no elegimos el pack estaremos "obligados" a comprarnos una tarjeta de memoria para salvar las partidas. Hay un modelo de 59 bloques por 20 €, y otro de 251 bloques, por 27 €.

3 El pack no incluye un mando adicional, así que como ocurre siempre en estos casos, nos tocará comprarnos uno para jugar con un "amigüito". Cuesta 33 €.



EL PACK DE MARIO sólo podría superarse si incluyera un mando adicional. ¡Qué exigentes somos!

Capacidad TÉCNICA

GameCube es una plataforma a medio camino entre PS2 y Xbox, que pone todo su potencial al servicio de los juegos. Y aunque parece que PS2 mueve más polígonos por segundo (66 millones), lo cierto es que esos datos se refieren a polígonos sin textura, mientras que los de GameCube se refieren a completos ambientes de juego, con modelos en pantalla, efectos de luz dinámicos, texturas... Así que hacednos caso, GameCube está a medio camino entre las 2 consolas.

a favor

- **GameCube es una consola diseñada para jugar** y nada más, así que dedica todo su potencial exclusivamente a los juegos.
- **El procesador de la consola** puede mostrar 8 texturas simultáneas y es comparable en capacidad a un procesador Pentium III a 700 Mhz

en contra

- **No contar con puertos de expansión** puede ser perjudicial si la consola tiene que "ampliarse" a medio plazo.
- **No incluye decodificador** para el sonido Dolby Surround Pro Logic II, sino que lo reproduce a través de software, "recargando" aún más al procesador.

CARACTERÍSTICA ESPECIAL

Especialista en texturas

Los datos técnicos están muy bien, pero lo importante es saber de qué es capaz cada consola. Por ejemplo, GameCube cuenta con un procesador Gekko que es el que utilizan los ordenadores apple G3 y que es comparable a un PIII a 700 Mhz. Además, la consola es capaz de comprimir las texturas a un sexto de su capacidad sin pérdida de calidad, lo que permite mostrar hasta 8 texturas simultáneas por objeto en pantalla. Esto es otra cosa, ¿verdad?



CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

Pequeña pero matona

- procesador: IBM "Gekko" 485 Mhz.
- procesador gráfico: NEC "Flipper" 162 Mhz.
- memoria ram: 40 MB
- Polígonos por segundo: 12 millones (texturados)
- canales de sonido: 64
- memoria de sonido: 16 MB
- puertos para mandos: 4
- puertos para memory card: 2
- Mini-DVD Panasonic
- otras conexiones: Salida analógica AV, salida digital AV, 2 puertos serie de alta velocidad, 1 puerto paralelo de alta velocidad



Los JUEGOS

Como siempre decimos, lo realmente importante de una consola son los juegos, y **es aquí donde GameCube se revela como la más impresionante de las 3 de última generación**. Y no sólo por los esperadísimos lanzamientos futuros, como «Metroid Prime», el nuevo «Zelda» o «Resident Evil Zero», sino también por sus juegos disponibles ahora mismo. Y si no nos creéis decidnos, ¿en qué consola se puede jugar a «Super Mario Sunshine», «Luigi's Mansion» o «Resident Evil»?.

a favor

- **Los juegos exclusivos de GameCube son de los mejores** vistos hasta la fecha, como «Super Mario Sunshine» o «Star Wars Rogue Leader».
- **Los juegos más esperados** por los "jugones" también son de GameCube, como el nuevo «Zelda» o «Metroid Prime».

en contra

- **El catálogo de GameCube es el menos extenso** de las 3 consolas, aunque los juegos son de gran calidad.
- **Ahora que Rare sólo trabaja para Microsoft**, los usuarios de GameCube no vamos a ver títulos tan "deseados" como «Perfect Dark 0» o «Banjo Kazooie».

JUEGOS IMPRESCINDIBLES Y EXCLUSIVOS

Los títulos exclusivos más impresionantes



RESIDENT EVIL

EL REMAKE DEL FAMOSO JUEGO DE ACCIÓN Y TERROR nos ha dejado a todos boquiabiertos, no sólo por las novedades que incluía, como las 3 armas defensivas y las nuevas áreas y puzzles, sino también por su apartado gráfico: texturas casi fotográficas, efectos de luz en tiempo real...



S. MARIO SUNSHINE

LAS AVENTURAS DE MARIO EN GAMECUBE son uno de esos juegos que te compras junto a la consola y que consigues completar al 100% cuando nace tu primer nieto. Y es que conseguir los 120 shines del juego, no podía ser más largo... ¡ni tampoco más divertido!



SW ROGUE LEADER

ESTE SHOOTER ESPACIAL ambientado en el universo de "La Guerra de las Galaxias" es el juego que demuestra todo el potencial gráfico de GameCube: un modelado de las naves casi perfecto, miles de elementos en pantalla, efectos de luz en tiempo real increíbles, ...



ETERNAL DARKNESS

ESTE JUEGO DE TERROR es el único que, hoy por hoy, puede hacer peligrar la posición de «Resident Evil». Y es que además de contar con una ambientación escalofriante, los 12 protagonistas del juego pueden volverse locos consiguiendo así que nosotros las pasemos canutas.

Otras FUNCIONES

En realidad no hay una única consola GameCube, sino que hay 2 modelos, uno fabricado por la propia consola sin reproductor de DVD, y otro fabricado por Panasonic, que sí lo incluye, aunque por desgracia (y por culpa de la piratería, no lo neguemos)este último sólo se vende en Japón. Por eso, en vez de dedicarnos al DVD, en esta sección vamos a tratar uno de los aspectos más interesantes de GameCube: **la comunicación entre dicha consola y Game Boy Advance.**

a favor	en contra
Poder conectar nuestra GameCube con una GBA abre un mundo de posibilidades, como usar la portátil a modo de segundo mando.	**Con GameCube tampoco se podrá navegar por internet.** Además, Nintendo demuestra poco interés por el juego online.
Unirnos al juego online va a ser bastante barato, pues el módem y el adaptador costarán, cada uno, tan sólo 35 €.	**La conectividad entre GameCube y GBA** está todavía un poco "verde", porque no hay ningún juego que ahora mismo le saque verdadero partido.

CONECTIVIDAD GC - GBA

Dos consolas que "hablan"

DESCRIPCIÓN: En un intento por atraer a usuarios de GBA hacia GameCube e incitarles a que compren la consola, a algún genio de Nintendo (un tal Miyamoto, no sabemos si le conocéis), se le ocurrió la idea de conectar, mediante un cable especial, las 2 consolas. De esta forma, podemos usar la consola portátil a modo de accesorio adicional, como un radar o un mapa en algunos juegos, o bien, podemos echarnos una partida en una de las consolas y después desbloquear nuevos niveles en la otra versión. Y es que, aunque todavía no está muy claro cuáles son los límites de esta conectividad, desde luego tiene una pinta inmejorable.

PRECIO: Para acceder a esta funcionalidad basta con comprar el cable de conexión entre las 2 consolas, que sólo cuesta 15 €. Aunque claro, el cable no viene con ningún juego incluido, así que después nos tocará hacernos con algún título. ¡Buf, menudo sacrificio como nos toque comprar «Metroid Prime»!

JUEGOS: Ahora mismo están a la venta algunos juegos que aprovechan la esta conexión, como «Micky Mouse: Magical Mirror» en el que podemos conseguir nuevos ítems si jugamos a las 2 versiones, o «Sonic Adventures 2 Battle», que nos permite pasar los Chaos (unas mascotas del juego) a nuestra GBA y pelear contra los de nuestros amigos. Pero es el futuro lo que pinta mejor, pues en el nuevo «Zelda» podremos usar la portátil a modo de mando adicional para manejar a otro personaje en determinadas zonas, o «Metroid Prime», donde si superamos las 2 versiones tendremos acceso a... ¡La versión de NES de este juego!. Vamos, que el futuro se comparte entre las 2 consolas más "avanzadas" de Nintendo.

EN LA NUEVA ENTREGA DE LAS AVENTURAS DE ZELDA podremos usar la portátil a modo como si fuera un mando adicional para controlar a otro personaje. Esta pantalla es lo que se verá en GBA.

JUEGO ONLINE

Menos interés por el online

Nintendo es la compañía que menos interés tiene en el juego online, pero aún así en Japón y EEUU ya se puede jugar por internet. Estos son todos los datos sobre cómo funciona el servicio.

CUANDO ESTARÁ DISPONIBLE: En Japón se puede jugar online desde el 12 de Septiembre y en EEUU desde el 30 de octubre. En España habrá que esperar a que se comercialice «Phantasy Star Online 1 & 2», pero todavía no se conoce la fecha exacta.

ACCESORIOS NECESARIOS: Vamos a necesitar un módem de 56k o un adaptador para conexiones de banda ancha, que costarán, cada uno, unos 35 €. También podremos adquirir dichos accesorios como parte de un pack especial que también incluirá el juego «Phantasy Star Online 1 & 2».

CUÁNTO COSTARÁ: Habrá que pagar una cuota todos los meses, pero todavía no tenemos datos sobre cuánto costará en España. Por ejemplo, en América cuesta menos de 9 € al mes.

LOS JUEGOS: El primer título en incluir esta opción será «Phantasy Star Online 1 & 2», pero Sega ya ha anunciado que tiene otros 20 títulos en desarrollo para jugar a través de internet, así que sólo queda esperar a que se desvelen los nombres de dichos juegos.

OTROS DATOS: Según un anuncio de la propia Nintendo, ya se han distribuido los kits de desarrollo necesarios para que compañías a terceros (las conocidas Third Parties) incluyan en sus juegos la modalidad online. La buena noticia es que la compañía nipona no cobrará royalties por ello, lo cual se traduce en un abaratamiento de los precios de estos juegos, ya que las compañías no tendrán que "recuperar" los royalties.



«PSO 1 & 2» será una mezcla de los 2 títulos que salieron a la venta en DreamCast. Esta versión incluirá elementos nuevos, aunque manteniendo el mismo desarrollo: encontrar a un científico desaparecido.

Xbox

LA CONSOLA MÁS GRANDE, TANTO EN POTENCIAL... COMO EN TAMAÑO

Microsoft ha entrado en el mercado de las consolas por la puerta grande, diseñando la consola más potente vista hasta la fecha: un disco duro de 8 GB, una tarjeta Ethernet para el juego online, un reproductor DVD de gama media, un rapidísimo procesador y el chip gráfico más potente jamás creado para una consola, es lo que se esconde tras la exagerada carcasa y el gran peso de Xbox.

datos básicos

- compañía: **Microsoft**
- precio: **249 €**
- disponible desde: **14 de marzo 2002**
- formato: **DVD (5x)**
- funciones: **Juegos, música, DVD-Vídeo, juego en red, juego online**
- precio de los juegos: **desde 59 € a 69 €**
- número de consolas vendidas:
  - **•26.000 en España**
  - **•2.300.000 en Estados Unidos**
  - **•287.000 en Japón**
  - **•3.900.000 en todo el mundo**
- número de juegos en catálogo: **250 juegos**



Compañía: MICROSOFT

Esta compañía norteamericana fue fundada en 1975, cuando 2 "adictos" a los ordenadores, Paul Allen y Bill Gates (¿os suena?), decidieron crear BASIC, el primer lenguaje de programación de la historia diseñado para funcionar en un computador Altair 8000 del instituto tecnológico de Massachussets. Pero no contentos con este gran avance, imaginaron un futuro (lo han dicho ellos, de verdad) en el que habría un ordenador en cada casa, así que, para hacer realidad este sueño, comenzaron a desarrollar Windows, un sistema operativo tan fácil de usar que permitía a cualquier persona sacarle partido un ordenador. **No hay duda de que la aportación de Microsoft a la informática ha sido enorme.**

a favor	en contra
■ **El poder económico** de Microsoft nos asegura que Xbox no va a desaparecer si las ventas no son las esperadas. ■ **La experiencia** de Microsoft en el mundo de los videojuegos, que se nota en el éxito de juegos como «Age of Empires».	■ **Que toda esa experiencia se reduzca al campo del PC,** donde priman unos géneros que no tienen mucho éxito en consola. ■ **Que su estrategia no coincida con el tipo de usuario de consola** como se vio al lanzar Xbox a un elevadísimo precio.

OTRAS DIVISIONES

Poder "informático"

En tan sólo 28 años, **Microsoft ha llegado a ser una de las más importantes y poderosas compañías de desarrollo de software.** Y es que, no sólo ha conseguido que en cada ordenador haya un Windows y en cada Windows un Internet Explorer, sino que además ha desarrollado herramientas y aplicaciones de gran extensión como Office, y sagas de videojuegos (que es lo que más nos interesa) tan famosas como «Age of Empires» o «Flight Simulator» para PC. Vamos, que sus redes en el mundo de la informática se extienden a todos los sectores.



LOS VIDEOJUEGOS no son terreno inexplorado para la compañía del tío Bill, pues es la responsable de 2 sagas de éxito en PC: el juego de estrategia «Age of Empires» y el de aviones, «Flight Simulator».

Precio: 249 €

Xbox puede sentirse "orgullosa" de ser la consola de nueva generación con la salida al mercado más cara de las 3, casi 500 €. No obstante, ahora mismo **por 249 € nos podemos llevar a casa la consola más potente y más completa del mercado.** Eso sí, para disfrutar del reproductor del DVD es necesario comprar un mando a distancia aparte.

PRECIO DE LOS JUEGOS:

■ **ESTÁNDAR:** Alrededor de 65 €.

■ **PACKS:** Xbox no tiene una línea de juegos a bajo precio, pero podemos encontrar ofertas interesantes como el juego y la película de «La Cosa» por 59,95 €.

a favor	en contra
■ **Teniendo en cuenta la tecnología de Xbox,** por 249 € + 30 del mando a distancia tenemos todo lo necesario para el presente y futuro. ■ **Al contar con un disco duro** de 8GB para guardar las partidas, no estamos obligados a comprar una tarjeta de memoria.	■ **Que no se haya incluido el mando a distancia** del DVD y nos toque que gastarnos 30 € más para poder ver las películas. ■ **Tenemos que comprar todo el paquete:** aunque no queramos (o podamos) jugar online, tenemos que pagar la tarjeta Ethernet y lo mismo ocurre con el disco duro.

PACK PARA NAVIDADES

Con varios juegos de regalo

Microsoft es una compañía norteamericana, así que si estas navidades quieres una Xbox tendrás que pedírsela a Papá Noel. Por eso:

1 Primero elige uno de estos packs que salen muy económicos.

■ XBOX + JUEGO SEGA GT 2002 + JUEGO JET SET RADIO FUTURE + JUEGO SPLINTER CELL - 279 €- Centro Mail

■ XBOX + JUEGO SEGA GT 2002 + JUEGO JET SET RADIO FUTURE - 249 €- Centro Mail.

2 Para ver películas en DVD hay que comprar el mando a distancia que cuesta 29 €.

3 Nunca está de más tener un segundo mando por si no os gusta jugar solos. Su precio ronda los 39 €.



XBOX + SEGA GT 2002 + JET SET RADIO FUTURE + SPLINTER CELL



XBOX + SEGA GT 2002 + JET SET RADIO FUTURE



EL MANDO PARA EL DVD se vende por separado, y es un elemento fundamental si queremos ver películas DVD en nuestra consola.

Capacidad TÉCNICA

Xbox es la consola más potente de la historia y combina el mejor hardware para PC, con la facilidad de uso de una consola: con el disco duro se pueden ahorrar tiempos de carga, mientras que la memoria unificada permite a los programadores decidir cuánta memoria se usa en vídeo y cuánta en gestionar el juego en sí, con las consiguientes facilidades de programación. Además, el resto de componentes nos asegura que Xbox no va a quedar obsoleta a medio plazo.

a favor

- **Los datos técnicos de Xbox** son abrumadores: disco duro, un procesador gráfico de lujo... La consola más potente nunca vista.
- **El parecido de la arquitectura de Xbox con un PC** permite a los desarrolladores de juegos aprender a programar para la consola más rápido.

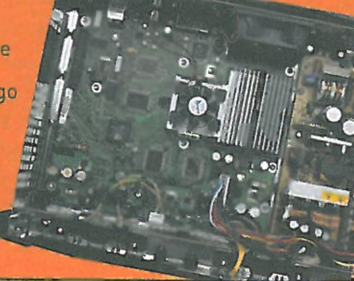
en contra

- **No hay puertos de expansión,** así que en un futuro no se podrán conectar otros accesorios que amplíen las funciones.
- **La salida para conectar el audio digital** se encuentra en un cable que debemos comprar aparte. En él se conecta el cable óptico que va a los altavoces.

CARACTERÍSTICA ESPECIAL

Con disco duro de serie

El disco duro de Xbox proporciona una capacidad de almacenamiento de 8 GB que podemos usar para guardar nuestras partidas, almacenar música en mp3 y luego reproducirla mientras jugamos como en «Project Gotham» o reducir tiempos de carga si se utiliza como memoria secundaria. «Blinx» se aprovecha de esta característica para que el protagonista del juego pueda dar los saltos en el tiempo sin pesados tiempos de carga.



CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

Un "maquinón"

- procesador: **Intel PIII 733 Mhz.**
- procesador gráfico: **nVidia G-Force Xbox 250 Mhz.**
- memoria ram: **64 MB unificada**
- Polígonos por segundo: **125 millones**
- canales de sonido: **64**
- puertos para mandos: **4**
- puertos para memory card: **ninguno, pero hay 2 en cada mando.**
- **DVD-vídeo Thompson** (imprescindible mando a distancia)
- **Decodificador Dolby Digital para sonido 5.1** (requiere altavoces)
- **Disco duro 8 GB**
- **Tarjeta Ethernet 1/100 para banda ancha y juego en red** (conexión de hasta 4 consolas)

Los JUEGOS

8 meses después de su salida al mercado, la consola de Microsoft sigue sin dar el do de pecho. Y es que, **aunque nos ha ofrecido uno de los mejores shooters subjetivos de toda la historia, «Halo», y algunos títulos gráficamente incuestionables, como «Project Gotham», a sus otros lanzamientos les falta más "carisma"**. Claro que, teniendo en cuenta lo fácil que es programar para Xbox y que Microsoft ha comprado Rare, no tardaremos en ver auténticos juegazos.

a favor

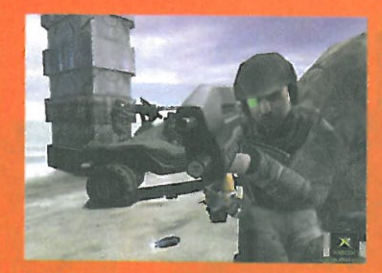
- **Jugar a «Halo» y a «Project Gotham»** exclusivamente en Xbox es razón suficiente para comprarse la consola.
- **Programar para Xbox es sencillo,** o así lo afirman los desarrolladores, así que los grandes títulos para Xbox están a la vuelta de la esquina.

en contra

- **Sólo hay 3 bombazos** exclusivos de Xbox, «Halo», «Splinter Cell», y «Project Gotham», los demás juegazos son multiplataforma.
- **Lo mejor de Xbox está por venir,** aunque serán secuelas o precuelas de otros juegos, como «Halo 2» o «Perfect Dark 0».

JUEGOS IMPRESCINDIBLES Y EXCLUSIVOS

Un catálogo para todos los gustos



HALO

JUGAR A «HALO» ES UNA EXPERIENCIA CINEMATOGRÁFICA: un argumento que no para de sorprendernos, mucha acción, la posibilidad de subirnos en 4 vehículos y, sobre todo, un apartado gráfico de excepción. Además, cuenta con un multijugador de lo más completo.



PROJECT GOTHAM

UN GRAN SIMULADOR DE COCHES donde los haya, en el que no sólo tenemos que correr a toda pastilla para ser los primeros en cruzar la meta, sino que además hay que liarse a realizar derrapes, adelantamientos ajustados y otras "locuras" para conseguir kudos.



SPLINTER CELL

ESTA MEZCLA DE ACCIÓN E INFILTRACIÓN supone la gran alternativa a «Metal Gear Solid 2». Y no decimos esto tan sólo por la cantidad de acciones a realizar o por el alto contenido de infiltración, sino también por contar con un apartado gráfico absolutamente realista.



DEAD OR ALIVE 3

ESTE JUEGO DE LUCHA exclusivo de Xbox, nos permite pelear en escenarios multinivel, es decir, que de un golpe podemos hacer que nuestro rival atraviese una ventana y así continuar el combate en la calle. Vale, sí, lo reconocemos, lo mejor del juego son las luchadoras.

Otras FUNCIONES

Excepto por el reproductor de DVD que incluye, Xbox ha sido, es y será, una máquina diseñada exclusivamente para jugar, así que no nos va a ser posible conectarnos a internet si no es para jugar online. No obstante, para que vosotros mismos podáis comprar las prestaciones del juego online de las 3 consolas de 128 bits y el DVD de PS2 y Xbox, aquí tenéis una descripción de cómo son (o serán) ambas funciones en la consola de Microsoft.

a favor	en contra
El reproductor de DVD de Xbox se corresponde con uno de gama media, y nos ofrece cantidad de funciones además del simple visionado.	**El reproductor de DVD** necesita un mando a distancia para funcionar, lo cual puede no hacernos demasiada gracia.
Tras probar el juego online con «Unreal Championship» podemos decir que el servicio va a funcionar realmente bien.	**Xbox sólo sirve para jugar**, así que aunque la oferta de juegos online es muy buena, no vamos a poder usar la conexión de la consola para navegar por internet.

EL REPRODUCTOR DVD

Un DVD-Vídeo de lo más completo

Al igual que el resto de componentes que se han "montado" en Xbox, la calidad del reproductor de DVD que incluye Xbox es realmente buena. Tanto es así, que es posible equiparar las prestaciones de dicho reproductor con uno doméstico de calidad media, así que si dudáis entre compraros un equipo doméstico o una consola Xbox con el mando a distancia, estudiad la información que os hemos preparado antes de decidir.

- **CALIDAD:** El reproductor de Xbox se corresponde con un DVD-Video de gama media, tanto en calidad, como en opciones. Y es que no sólo proporciona una imagen de excelente calidad, sino que gracias a un sistema de menús que aparece sobreimpreso en pantalla podemos acceder a todas las opciones de una forma cómoda e intuitiva.
- **MANDO:** Por desgracia, el caso de Xbox no es como el de PS2, que nos permite ver las películas en DVD usando un pad de control estándar, sino que para poder ver nuestras películas favoritas estamos obligados a comprar un mando a distancia especial. Claro, que siendo un producto tan útil (por no decir imprescindible), en su diseño se echan de menos los botones para cambiar el ángulo o el idioma, para activar y desactivar los subtítulos o usar el zoom.
- **SONIDO:** Al igual que ocurre con los juegos, Xbox es capaz de reproducir el sonido de las películas en formato Dolby Digital 5.1, pues la consola cuenta con el decodificador necesario. Claro, que para poder conectar nuestra Xbox a un sistema de altavoces 5.1 es necesario adquirir un cable especial dónde se encuentra el conector para la salida de sonido digital.
- **OPCIONES:** Las opciones de visionado de Xbox son muy completas, porque además de permitirnos realizar las funciones básicas de reproducción, pausa y selección de capítulos, también nos permite realizar otras funciones, como avanzar y retroceder las películas a una velocidad 8 veces superior a la normal, hacer zoom sobre la imagen y realizar repeticiones cíclicas de cualquier segmento de la película. Y como hemos dicho antes, a estas funciones no se accede a través del mando, sino gracias a unos menus que aparecen en la parte inferior de la pantalla y por los que podemos navegar usando el mando.

JUEGO ONLINE

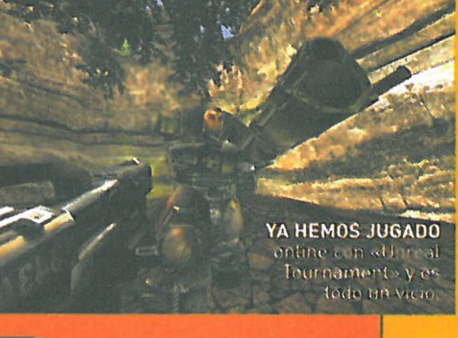
La consola que más apuesta por la red

Aunque nosotros ya sabíamos que Microsoft iba a dar luz verde al juego online en la primera mitad del año 2003, no fue hasta la feria X02 cuando el rumor fue confirmado. Además, en dicha feria pudimos probar el servicio con unas partidas a «Unreal Championship» y la verdad es que nos encantó.

- **CUANDO ESTARÁ DISPONIBLE:** El 14 de marzo de 2003 todos los "jugones" españoles podremos medir la calidad de nuestro "vicio" contra jugadores de todo el mundo.
- **ACCESORIOS NECESARIOS:** Aunque Xbox cuenta con una tarjeta Ethernet para el juego online, habrá que adquirir un kit de conexión por 59,95 €. Dicho pack incluirá una conexión durante todo un año, un micrófono y unos auriculares para que podamos hablar mientras jugamos, y 2 juegos, «Moto GP» y «Whacked!»
- **CUÁNTO COSTARÁ:** En principio, el único gasto que tendremos que hacer será el del precio del kit de conexión, pues con él nos corresponde todo un año de juego online.
- **LOS JUEGOS:** La cantidad de títulos que podremos jugar por internet es abrumadora, porque además de los 2 incluidos en el kit de conexión, la lista contiene «Project Gotham 2», «Halo 2», «Unreal Championship», «Ghost Recon», «Mech Assault» y algunos juegos deportivos de EA, como «NFL 2k3» o «NBA 2k3». ¿Daremos a basto con tanto juego?
- **OTROS DATOS:** Con cada kit podremos elegir un único nombre identificador que ya no podrá ser modificado durante el año de conexión.



«MECH ASSAULT» nos propone luchas de "mechs" a través de internet.



YA HEMOS JUGADO online con «Unreal Tournament» y es todo un vicio.



ESTE ES EL KIT DE CONEXIÓN que tendremos que comprar. En él podéis ver el CD de utilidades, y un Xbox Comunicator, el micrófono con auriculares.

GB Advance

LA PORTÁTIL IDEAL

Hasta probar por primera vez esta portátil, no nos creíamos que tanta potencia pudiera caber en un envase tan pequeño. Pero claro, a fuerza de ver juego tras juego durante año y medio, hemos acabado por convencernos. Y, ojo, ¡no nos ha importado lo más mínimo reconocer nuestra falta de fe!

datos básicos

- compañía: **Nintendo**
- precio: **99 €**
- disponible desde: **22 de junio de 2001**
- formato: **Cartuchos**
- funciones: **Juegos, juego en red**
- precio de los juegos: **Alrededor de 50 €**
- número de consolas vendidas:
  •670.000 en España
  •13.000.000 en Estados Unidos
  •10.000.000 en Japón
  •25.000.000 en todo el mundo
- número de juegos en catálogo: **100 juegos (+ los de GBC)**

Precio: 99 €

Como ya sabéis, los cartuchos de Game Boy Color son compatibles con GBA, así que el precio de la portátil de 32 bits es tremendamente atractivo, pues por sólo 20 € más de lo que vale una GBC, nos podemos llevar a casa una consola en la que valen todos los cartuchos de Nintendo (excepto los de N64, claro). Vamos, **en términos relativos, es como aprovechar una oferta de 2 consolas por 99 €.**

a favor

- **Gracias a la compatibilidad** entre GBA y GBC, por 99 € en realidad estamos comprando las 2 portátiles de Nintendo.
- **Nos vamos a gastar poco dinero en pilas,** porque si estuviéramos jugando 15 horas seguidas con GBA, ¡solamente gastaríamos 2 pilas pequeñas!

en contra

- **Los cartuchos de GBA** cuestan casi el doble que los de GBC y están rondando peligrosamente el precio que tienen los juegos de las consolas de 128 bits.
- **Que haya que comprar el cable link** para jugar con amigos: se podía haber incluido un puerto de infrarrojos como en GBC.

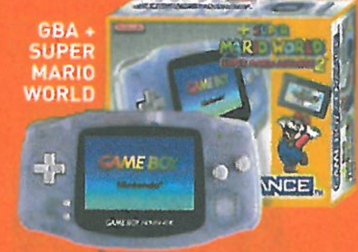
PACK PARA NAVIDADES

Juegos de todo tipo acompañan a la consola

1 Aunque el precio de esta consola es muy atractivo, siempre es mejorable si nos aprovechamos de las ofertas de los packs. Por ello, aquí tenéis los precios de los packs más interesantes:

- GBA + JUEGO SUPER MARIO WORLD - 129 € - CentroMail
- GBA + JUEGO ECKS VS SERVER + JUEGO DEXTER LABORATORY - 139 € - CentroMail
- GBA + JUEGO FINAL FIGHT + JUEGO STREET FIGHTER II - 139 €- CentroMail

2 Además, si queréis jugar con vuestros amigos tendréis que comprar un cable link para 2 jugadores por 13 € o uno para 4 por 15 €.


GBA + SUPER MARIO WORLD


GBA + FINAL FIGHT + STREET FIGHTER II


GBA + ECKS VS SERVER + DEXTER LABORATORY



CON EL CABLE LINK podemos conectar varias consolas y así jugar contra nuestros amigos.



Capacidad TÉCNICA

Nos podríamos pasar horas comparando esta portátil con Game Boy Color: que si ésta tiene más colores, que si la pantalla de la otra es más pequeña... Pero nos basta ver que con «Perfect Dark» o «Donkey Kong» GBC se acercaba a su límite, mientras que los juegos que han salido en GBA ya superan esos límites. Y, ojo, que con esto sólo queremos decir que si GBC era una consola excelente, **GBA es una portátil impresionante**.

a favor

- **La capacidad técnica** de esta consola es comparable a la de SNES, lo que significa que podremos volver a jugar con los grandes títulos de esa consola.
- **La resolución de la pantalla** consigue que podamos disfrutar de unos juegos de mayor calidad y con más colores en pantalla.

en contra

- **Que nos lleve algo de tiempo** encontrar una posición cómoda para jugar: lo normal es que nos veamos reflejados en la pantalla.
- **Que sólo cuenta con un altavoz para el sonido,** así que si queremos una calidad estéreo tenemos que jugar con unos auriculares conectados.

CARACTERÍSTICA ESPECIAL

¡Como la SNES!

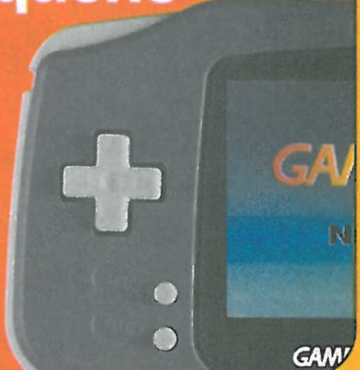
No lo podemos negar, esta consola nos encanta. Y es que cuando hace ya años pensábamos "nunca más volverán a sacar juegos de SNES", va Nintendo y diseña una portátil que es capaz de emular los juegos de nuestra bien amada Super Nintendo, como «Yoshi's Island», «Castlevania» o el nuevo «Metroid», y que además simula gráficos 3D con «F-Zero», «V-Rally 3» o «Doom». ¡Y es que Nintendo nunca se olvida de sus fieles!



CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

Lujo en pequeño

- CPU: Procesador RISC 32bits + 8 bits CISC
- memoria: 128K WRAM en la CPU + 256K fuera de la CPU
- pantalla: TFT de 2.9", resolución de 240 x 160, paleta gráfica 32.768 colores.
- sonido: Altavoz (mono) y auriculares (estéreo)
- alimentación: 2 pilas AA
- duración: 15 horas
- capacidad de los cartuchos: hasta 256 MB



Los JUEGOS

Los juegos de GBA desafían las leyes de la lógica, porque el tamaño aproximado de los cartuchos es comparable al de un chicle (con los consiguientes problemas de pérdida), pero **en su interior nos esperan 256Mbits de diversión en estado puro como podéis comprobar por los juegos que aquí os presentamos**. Y cuidado, que estos son sólo los juegos disponibles: nosotros no vemos el momento de probar lanzamientos futuros como «Contra Advance» o el próximo «Zelda».

a favor

- **Muchos de los juegos de GBA** hacen gala de una diversión que ya querrían para sí algunos lanzamientos de 128 bits.
- **El futuro de la portátil** tiene una pinta inmejorable, ya sea por algunas conversiones de SNES y NES, o por otros grandes juegos como «Golden Sun 2».

en contra

- **Los juegos de esta consola suelen ser cortos** y encima como son tan divertidos nos suelen durar muy poquito.
- **El sonido en la mayoría de los títulos está desaprovechado.** Por ejemplo, sólo «Castlevania» y «Super Mario Advance 2» incluyen voces digitalizadas.

JUEGOS IMPRESCINDIBLES Y EXCLUSIVOS

Un catálogo de inagotable diversión



YOSHI'S ISLAND 3

ESTA CONVERSIÓN DEL JUEGO DE SNES demuestra 2 cosas: que cualquier juego protagonizado por Mario es garantía de diversión tenga la edad que tenga y que la genialidad no se pierde, pues el juego tiene sus años y nosotros todavía seguimos "viciándonos".



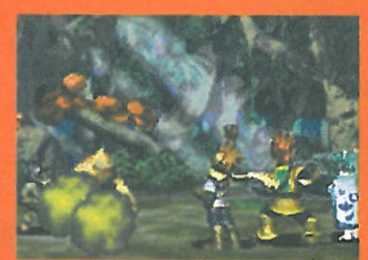
METROID FUSION

LAS AVENTURAS DEL SOLDADO (perdón, soldada) Samus no se quedan en los 128 bits, sino que se pasean por la portátil de Nintendo en un juego que, lejos de ser una conversión del clásico de NES, incluye nuevas habilidades, armas y mucha más acción.



V-RALLY 3

AUNQUE ESTE JUEGO DE RALLIES fuera un rollo nosotros seguiríamos colocándolo en lugar destacado como prueba de lo que es capaz de hacer GBA: generar gráficos en 3D ¡Pero es que no es un rollo, sino que encima es un simulador de rallies muy divertido!



GOLDEN SUN

ESTE ES EL PRIMER JUEGO DE ROL para GBA y el lo cierto es que el género no podía contar con mejor debut: una historia intensa, unos combates por turnos en los que demostrar nuestras habilidades mágicas y sobre todo unos gráficos coloridos como pocos y de calidad.



PLAY STATION 2

TODA LA INFORMACIÓN QUE NECESITAS SOBRE EL BUQUE INSIGNIA DE SONY



PÁGINA 96

JUEGOS DE FUTURO
Un repaso de los títulos que nadie en su sano juicio se va a querer perder en los próximos meses, como este prometedor «Devil May Cry 2».



PÁGINA 28

GUÍA DE COMPRAS
Los mejores juegos de PS2 divididos por géneros.

SUMARIO

28 Guía de Compras
Una extensa selección con los títulos de PS2, divididos por géneros y puntuados para que te sea más fácil decidirte estas Navidades.

48 Periféricos
Mandos, pistolas, volantes... Los hemos probado todos, para contarte cómo son.

55 Análisis
Un análisis completo de los títulos más importantes disponibles en PS2, comentados a fondo y valorados en su justa medida por nuestros expertos más cualificados.

94 Recomendados
Nuestros favoritos, los vuestros, los más esperados... unas listas la mar de interesantes.

96 Juegos de futuro
Un reportaje en el que os contamos todo lo que sabemos (y es mucho) sobre los títulos que serán bombazos en los próximos meses.



PÁGINA 55

ANÁLISIS
Los juegos más chulos que puedes encontrar en las tiendas. ¿Aún no has visto esta estupenda secuencia de «Final Fantasy X»?



PÁGINA 48

PERIFÉRICOS
También nos hemos currado una completa selección de los mejores artilugios para mejorar nuestra consola.

Acción-Aventura

Juegos especialmente pensados para amantes de emociones



ALONE IN THE DARK

- 60,04€ ■ 1 JUGADOR
- CASTELLANO (Doblado)
- INFOGRAMES ■ +18



Estamos ante la cuarta entrega de una saga clásica que sentó las bases de lo que más tarde todos conoceríamos como "survival horror". Nos invita a resolver un terrible misterio en una tétrica y laberíntica mansión plagada de pasadizos, puertas cerradas... y muchísimos monstruos muy duros de pelar.

valoración Con unos gráficos estupendos, un control correcto, la dificultad justa y una duración más que suficiente, es una gran opción.





BATMAN VENGEANCE

- 39,95€ ■ 1 JUGADOR
- CASTELLANO (Doblado)
- UBI SOFT ■ T.P.



El superhéroe de las orejas puntiagudas se dedica a limpiar la ciudad de Gotham a base de mamporros a los malos de turno, al tiempo que se mete de lleno en intensas situaciones de infiltración al más puro estilo de «Metal Gear». Y todo ello, por supuesto, con un montón de "gadgets" y armas de lo más variopintas.

valoración Un juego con acción suficiente para cualquier aficionado al género, si bien, técnicamente está por debajo de los grandes títulos.





BLADE II

- 60,04€ ■ 1 JUGADOR
- CASTELLANO (Doblado)
- ACTIVISION ■ +18



Acción por los cuatro costados, fiel reflejo de la película en la que se basa. Encarnamos a Blade, ese ser medio humano, medio vampiro, y afrontamos una tremenda batalla contra ejércitos de incansables chupasangres. Montones de armas para usarlas en cientos de combates en tercera persona... y mucha sangre.

valoración Aunque su ambientación es correcta, técnicamente el juego deja mucho que desear. Con todo, gustará a los fans de las pelis.



DEVIL MAY CRY

- 29,95€ ■ 1 JUGADOR
- CASTELLANO (Doblado)
- CAPCOM ■ +18



Acaba de salir en "platinum" y si ya era de compra obligada antes, imaginad ahora... Esta genial aventura de acción, espadazos y tiros, nos sumerge en el gótico reino de las tinieblas, en el que debemos manejar a un hombre-demonio evitar el resurgir de un poderoso mal.

valoración Es una de las "joyas" de PS2 y nadie en su sano juicio se lo debería perder. Y a este precio... **Review completa en pag 70.**





DRAKAN

- 59,95€ ■ 1 JUGADOR
- CASTELLANO
- SONY ■ +16



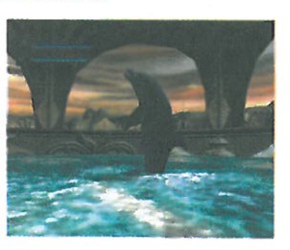
Para salvar al mundo de Drakan de una invasión de seres demoniacos, controlamos a una heroína diestra tanto a la hora de usar los puños como de lanzar conjuros, y que cuenta con la ayuda de un formidable dragón volador. Muchas misiones y peleas a mansalva, que llegan a hacerlo repetitivo y más bien monótono.

valoración Es el típico juego de acción-rol, con una factura técnica correcta, pero en el que se echan en falta más profundidad y variedad.



ECCO THE DOLPHIN

- 59,99€ ■ 1 JUGADOR
- CASTELLANO
- SEGA ■ T.P.



Ecco, el delfín más famoso de los videojuegos, salta a las 3D con esta larguísima aventura submarina original de Dreamcast, en la que se mezcla un complejo argumento de ciencia ficción especialmente atractivo, con unos escenarios llenos de belleza y calidad técnica. Eso sí, su dificultad es muy elevada.

valoración Aventura poco convencional con una exigente dificultad y una muy notable factura técnica. Para los aventureros más expertos.





EL REGRESO DE LA MOMIA

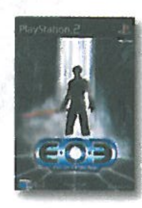
- 57,07€ ■ 1 JUGADOR
- CASTELLANO
- VIVENDI UNIVERSAL ■ +13



Aventura simple hasta decir basta, basada en la película del mismo nombre. En ella podemos controlar tanto a Rick O´Connell (haciendo el bien), como a Imhotep (haciendo el mal). Por uno u otro camino, el resultado es similar: muchos combates, y poco más, cayendo pronto en la monotonía y el aburrimiento...

valoración Es este juego un claro ejemplo de cómo desperdiciar una interesante licencia: gráficos básicos y una falta de ideas en general.





EVE OF EXTINCTION

- 59,95€ ■ 1 JUGADOR
- CASTELLANO
- EIDOS ■ +16



Aventura llena de combates, con un desarrollo variado, en la que los malos quieren dominar el mundo, y no nos dan tregua ni para ir al cuarto de baño. Nuestro protagonista cuenta con un arma que se transforma en muchas otras, que es el detalle más original del juego. Técnicamente se queda sólo en correcto.

valoración Al principio parece soso, pero pronto mejora, con un variado desarrollo, una dificultad creciente y toques originales. Divertido.



RAS

fuertes. Sensibles abstenerse.



GTA III

- 62,95€ ■ 1 JUGADOR
- INGLÉS
- DMA/ROCKSTAR ■ +18

El cambio de la serie a las 3D le sentó tan bien que este juego se ha convertido en un título "de culto" en PS2, y aún sigue dando guerra. Una enorme ciudad a nuestra disposición para hacer todo tipo de tropelías, negocios sucios y más maldades que se nos ocurran.

valoración Un juego indispensable, por su explosiva acción, enorme jugabilidad, e inagotable diversión. **Review completa en pag 78.**



91



GTA VICE CITY

- 64€ ■ 1 JUGADOR
- INGLÉS
- DMA/ROCKSTAR ■ +18



Con «GTA 3» descubrimos lo divertido que puede ser hacer de mafioso por toda la ciudad (ojo, sólo para mayores de 18 "tacos"), pero si le añadimos un apartado visual mejorado, más vehículos y armas, y un genial sentido del humor, el resultado es uno de los juegos más potentes del catálogo de PS2.Imprescindible.

valoración Un juego genial en el que disfrutamos de total libertad de acción en una ciudad enorme, pero eso sí, con una temática adulta.


93

DEVIL MAY CRY Este "chicarrón" de aquí es Dante Sparta, el protagonista de una de las mejores aventuras para PS2.



HARRY POTTER Y LA CAM.

- 65,95€ ■ 1 JUGADOR
- CASTELLANO
- ELECTRONIC ARTS ■ T.P.



Harry Potter hace su primera aparición en las nuevas consolas, si no por la puerta grande, sí al menos por una de lo más prometedora. Y es que un juego de esta variedad (lleno de minijuegos y puzzles), con una ambientación tan lograda y con un personaje carismático es destacable, aunque se queda corto

valoración A los fans del aprendiz de mago seguro que les gustará, pues está bastante bien ambientado, pero se hace cortito y muy facilón.


77

HEADHUNTER

- 59,95€ ■ 1 JUGADOR
- CASTELLANO (Textos)
- SEGA ■ +18

Aventura intensa y muy entretenida en la que nos ponemos bajo la piel de un cazarrecompensas para tratar de deshilar la compleja trama de un asesinato en el que, nos vemos inmersos. Se trata de un juego con un ritmo muy cinematográfico de lo más intenso y similar a «MGS 2», aunque sin alcanzar su calidad.

valoración Acción, sigilo, e incluso velocidad, todo bien enlazado por un argumento de película y administrado con un ritmo acertado.


89

HERDY GERDY

- 59,95€ ■ 1 JUGADOR
- CASTELLANO
- EIDOS ■ T.P.



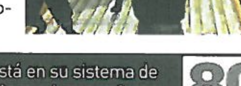
Un juego que nos propone aprender a pastorear todo tipo de criaturas, podría parecer poco atractivo. Pero lo mejor de él está en la cantidad de retos que debemos conseguir, a base de lógica e ingenio, sus muchos secretos, su jugabilidad a prueba de bomba, y en fin, la enorme diversión que nos puede ofrecer.

valoración Pese a su estética infantil, es un juegazo de tomo y lomo, original y con una divertida mezcla de aventura, plataformas e ingenio.

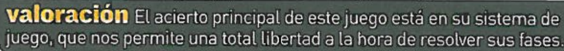

84

HITMAN 2

- 59,95€ ■ 1 JUGADOR
- CASTELLANO
- EIDOS ■ +18



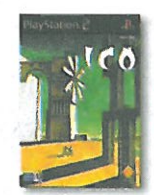
Protagonizado por un asesino a sueldo "jubilado" que vuelve al "curro" para intentar salvar a su mejor amigo, que ha sido secuestrado, «Hitman 2» nos ofrece 21 misiones en las que tenemos total libertad para infiltrarnos al más puro estilo "Solid Snake", o dándole al gatillo sin descanso. La diversión está servida.



valoración El acierto principal de este juego está en su sistema de juego, que nos permite una total libertad a la hora de resolver sus fases.


80

GUÍA DE COMPRAS



ICO

■ 59,95€ ■ 1 JUGADOR
■ CASTELLANO (Subtit.)
■ SONY ■ +13



Ico es un niño que ha sido hecho prisionero en un inmenso castillo a través del mundo de los sueños. Al tratar de escapar conoce a Yorda, una princesa, con la que sólo se entiende por gestos, y a la que se unirá para huir. Es una aventura original como pocas, con una ambientación sensacional, aunque algo corta.

valoración Una experiencia única en cualquier consola, altamente recomendable pese a la pega de su escasa duración y falta de doblaje. **81**



LA COMUNID. DEL ANILLO

■ 59,99€ ■ 1 JUGADOR
■ CASTELLANO
■ VIVENDI ■ T.P.



La adaptación que han realizado los chicos de Vivendi está basada en el primer libro -"La comunidad del Anillo- de la trilogía de J.R.R. Tolkien, al margen de la película estrenada hace un año. Es pues, una compleja aventura perfectamente ambientada en la Tierra Media y con un montón de misiones que resolver.

valoración Su ambientación, temática y objetivos enganchan, pero técnicamente nos deja un poco fríos. **Review completa en pag 166.**





LA FUGA DE MONKEY ISLAND

■ 60,04€ ■ 1 JUGADOR
■ CASTELLANO (Doblado)
■ LUCAS ARTS ■ +13



La original y alocada saga de Monkey Island lleva ya años cosechando éxitos en PC con cuatro títulos "chorreantes" de diversión y un sentido del humor muy especial. A PS2 ha llegado la cuarta entrega y además, es la mejor de las pocas aventuras gráficas con que cuenta.

valoración Una aventura gráfica larga y especialmente divertida, repleta de situaciones de lo más hilarante, y con un control muy sencillo. **87**



MAX PAYNE

■ 62,95€ ■ 1 JUGADOR
■ CASTELLANO
■ ACTIVISION ■ +18



Un juego que reune los elementos de las mejores películas de acción: una historia intensa, balas a mansalva, y un personaje carismático que, sin comerlo ni beberlo, se ve envuelto en una batalla sin cuartel contra una banda mafiosa. Su gran baza está en el espectacular efecto de ralentización temporal a lo "Matrix".

valoración Nos envuelve en una atmósfera de cine negro y ofrece acción desenfrenada, aunque técnicamente no alcanza al original de PC.





MEN IN BLACK II

■ 44,95€ ■ 1 JUGADOR
■ CASTELLANO
■ INFOGRAMES ■ +13



Los Hombres de Negro aprovechan el tirón de su última peli, estrenada hace unos meses, para protagonizar también este videojuego en el que se enfrascan en limpiar la Tierra de alienígenas infiltrados. Cuenta con 20 niveles de juego, pero su desarrollo es tan simple y lineal como avanzar, disparar... y seguir disparando.

valoración Acción pura y dura en un juego de disparos bien ambientado y de aceptable nivel técnico, pero demasiado simple y lineal.



METAL GEAR SOLID 2

■ 54,95€ ■ 1 JUGADOR
■ CASTELLANO (Subtit.)
■ KONAMI ■ +18



Su protagonista, Snake es, como Lara Croft, todo un mito, y debuta en PS2 con un juego que es una maravilla de la técnica, repleto de detalles alucinantes, y un montón de diversión. Se trata de una aventura que se convierte en toda una experiencia de las que no se olvidan.

valoración Es uno de los mejores juegos de la historia y ¡nadie, nadie se lo debe perder! Una joya. **Review completa en pag 56.** **96**



ONIMUSHA WARLORDS

■ 29,95€ ■ 1 JUGADOR
■ INGLÉS
■ CAPCOM ■ +18



Ya está en "Platinum", esta estupenda aventura creada por los chicos de Capcom. Estos, siempre han dicho que es un "survival horror", si bien, en esta aventura ambientada en el Japón medieval priman la acción y los combates sobre la investigación o la resolución de puzzles, elementos más típicos del género.

valoración Un intenso juego repleto de acción y espectaculares combates.Visualmente es muy vistoso y con el precio que tiene ahora...



ONIMUSHA 2

■ 64,95€ ■ 1 JUGADOR
■ CASTELLANO (Textos)
■ CAPCOM ■ +18



Capcom vuelve a trasladarnos al Japón medieval para meternos en la piel de un joven samurai con ansias de venganza. Un poco superior a su primera parte en el aspecto gráfico, ofrece como principales novedades una nueva historia ambientada 15 años antes, cuatro personajes para manejar y modo 60 hz.

valoración Reina la calidad en un juego que repite el esquema de la primera entrega de la serie, pero con novedades que le dan más variedad.





OPERATION WINBACK

■ 35,95€ ■ DE 1 A 4 JUG.
■ INGLÉS
■ KOEI ■ +13



Aventura de acción con tintes de espionaje en la que dirigimos a un duro agente secreto que dispone de un arsenal tan amplio como movimientos para lograr su objetivo en su lucha antiterrorista. Ofrece un apartado técnico suficiente y un control eficaz del personaje. Sin sorprender, resulta emocionante y adictivo.

valoración Acción y muchos disparos en una aventura en la que no vemos demasiados alardes técnicos pero sí fases muy trepidantes.





PRISONER OF WAR

■ 64,95€ ■ 1 JUGADOR
■ CASTELLANO (Textos)
■ CODEMASTERS ■ +13



El juego nos sitúa en un campo de concentración alemán en plena Segunda Guerra Mundial. Y nuestra obligación, como la de cualquier prisionero que se precie, es la de escaparnos sin que nadie se de cuenta, para lo que tendremos que solucionar con ingenio y nervios de acero las situaciones más complicadas.

valoración Un planteamiento muy original y una estupenda ambientación en una aventura envolvente, aunque con poca acción.





PROJECT ZERO

■ 49,95€ ■ 1 JUGADOR
■ CASTELLANO (Subtit.)
■ TECMO ■ +18



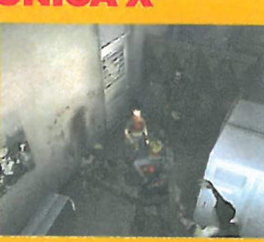
Genial aventura con todos los elementos del más puro "terror psicológico" para que "disfrutemos" de nuestra peor pesadilla. Encarnamos a una niña con poderes paranormales que se adentra en una casa encantada llena de fantasmas, a los que se enfrentará con una extraña cámara de fotos como único arma.

valoración Con una ambientación escalofriantemente buena y un apartado técnico notable, nadie que quiera pasar miedo se la debe perder.



R.E. CODE: VERONICA X

■ 29,95€ ■ 1 JUGADOR
■ CASTELLANO (Subtit.)
■ CAPCOM ■ +18



El que para nosotros sigue siendo el mejor "survival" de PS2, lleva ya más de un año dándonos miedo, y encima, ahora tiene un precio irresistible. Acción, puzzles y un ejército de zombies hambrientos, nos esperan en un juego que desprende calidad por los cuatro costados.

valoración El mejor "survival horror" de PS2, así de sencillo y claro. ¿Acaso alguien se lo puede perder? **Review completa en pag 90.**

90

SHADOW OF MEMORIES

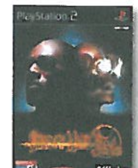
■ 57,04€ ■ 1 JUGADOR
■ CASTELLANO
■ KONAMI ■ +13



Su original argumento nos lleva a viajar a lo largo del tiempo en numerosas ocasiones para así evitar los constantes intentos de asesinato que sufre nuestro protagonista. Técnicamente interesante, la aventura flojea al presentar una absoluta linealidad, una mínima dificultad, y una duración muy corta.

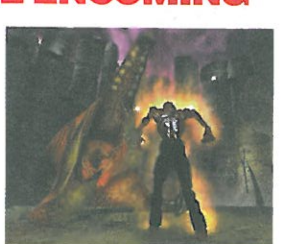
valoración Fue la primera aventura que salió para PS2 y aunque original, se ha quedado muy atrás respecto del resto del catálogo.





SHADOWMAN 2 ENCOMING

■ 59,95€ ■ 1 JUGADOR
■ CASTELLANO
■ ACCLAIM ■ +18



La segunda aventura del guerrero vudú de la máscara en el pecho -Shadowman, para los amigos-, nos ofrece muchos, muchísimos combates contra miles de almas en pena residentes en la "Zona Muerta", algunas plataformas, y un desarrollo bastante lineal en el que "brillan" demasiado sus defectos técnicos.

valoración A pesar de contar con una buena ambientación, es una aventura discreta con un desarrollo soso y bastantes defectos técnicos.

58





SILENT HILL 2

■ 49,95€ ■ 1 JUGADOR
■ CASTELLANO (Subtit.)
■ KONAMI ■ +18



Volvemos a viajar al pueblo "turístico" más terrorífico que jamás se ha conocido (Silent Hill), para vivir una aventura que profundiza en el terror psicológico, basado en una ambientación claustrofóbica y con un argumento elaborado a base de muchos datos sueltos, que nosotros debemos ir encajando. ¡Qué nervios!

valoración Una aventura inquietante y una ambientación como de pesadilla hacen de él una de las aventuras más terroríficas de PS2.





SOUL REAVER 2

■ 56,99€ ■ 1 JUGADOR
■ CASTELLANO (Doblado)
■ EIDOS ■ +16



La saga vampírica de Raziel y Kain vuelve a llevarnos al Reino de Nosgoth en busca de respuestas a las muchas preguntas que la primera parte del juego nos dejó sin contestar en PSOne. Es una estupenda aventura llena de acción y muchos puzzles que solucionar en unos amplísimos y cuidados escenarios.

valoración Aventura al estilo de «Tomb Raider» muy recomendable sobre todo gracias a su interesante, complejo y paradójico argumento.



SPIDER-MAN: THE MOVIE

■ 64,95€ ■ 1 JUGADOR
■ CASTELLANO (Doblado)
■ ACTIVISION ■ +13



El hombre araña se estrena en PS2 con una aventura que sigue el argumento de la película estrenada hace unos meses, y en la que reparte leña entre los malos de Nueva York, para evitar los planes del malvado Duende Verde. Técnicamente, su nivel es muy bueno, aunque le falta variedad en su desarrollo.

valoración Tiene la magia y la espectacularidad de la peli, pero se termina por hacer algo monótono. **Review completa en pag 172.**





SPYRO THE DRAGON FLY

■ 59,95€ ■ 1 JUGADOR
■ CASTELLANO
■ INFOGRAMES ■ T.P.



¿Lo echabais de menos? Pues el dragoncito salvador ya está en la nueva generación. Ahora ha de rescatar un montón de libélulas y, por supuesto, los dragones que han quedado atrapados. ¿El resultado? Como siempre. Técnicamente llega al notable, pero es infantilón en el desarrollo.

valoración Su calidad es innegable, pero a estas alturas, resulta demasiado sencillo a la hora de jugar. Para los más pequeños de la casa.



THE THING

■ 59,95€ ■ 1 JUGADOR
■ CASTELLANO
■ KONAMI ■ +18



Basada en una película de terror antológica de John Carpenter, «The Thing» (La Cosa) nos sitúa en una base de investigación en el Polo Sur, enfrascados en un "survival horror" típico muy bien ambientado, y en el que destacan la inteligencia de los enemigos, así como que los protagonistas trabajan en equipo.

valoración Técnicamente podría ser mejor, pero su desarrollo es tan emocionante que no os importará. **Review completa en pag 168.**





TERMINATOR

■ 59,95€ ■ 1 JUGADOR
■ INGLÉS
■ INFOGRAMES ■ +18



Juego de acción en tercera persona ambientado en el caótico futuro que se veía al principio de la película "Terminator" y en el que los robots han formado un ejército para acabar con la raza humana. Su mayor atractivo está en su nivel de acción y en su sencillo sistema para fijar enemigos que le aporta gran agilidad.

valoración Un gran juego para los amantes de la acción pura y dura que tendrán que perdonarle un control y un sistema de cámaras flojillos.



Estrategia-Puzzle

Una serie de juegos que pretenden sacarle el máximo jugo a nuestras neuronas, sin dejar de lado la diversión.



AGE OF EMPIRES

■ 29,95€ ■ 1 Ó 2 JUG.
■ CASTELLANO
■ MICROSOFT ■ +13



Cuando Microsoft todavía no había creado una consola propia como Xbox, realizó una versión para PS2 (ahora, su rival) del último capítulo de su popular saga de estrategia para PC. Ofrece una ambientación muy buena y una profundidad pocas veces vista en consola.Para jugarlo es casi imprescindible un ratón USB.

valoración Pese a los problemas causados por un campo de visión reducido, es un juego divertido capaz de saciar la sed de los estrategas.





COMMANDOS 2

■ 54,95€ ■ 1 JUGADOR
■ CASTELLANO
■ PYRO ■ +13

Ambientado en la Segunda Guerra Mundial, este juego "Made in Spain" nos propone dirigir a un comando de élite del ejército aliado formado por especialistas, para afrontar diez misiones muy variadas. Por su ambientación, realismo y su sencillo control, es imprescindible.

valoración Ha marcado un antes y un después en la estrategia para consolas. Simplemente, genial. **Review completa en pag 74.**





KESSEN II

■ 64,95€ ■ 1 JUGADOR
■ INGLÉS
■ KOEI ■ +13



Espectacular desde el punto de vista visual, parece más una película interactiva que un juego de estrategia, pues aunque ofrece montones de batallas de ejércitos de la china medieval, apenas podemos intervenir en ellas, limitándonos a dar una serie de órdenes poco precisas y moviendo fichas por un tablero. Flojito...

valoración Juego de factura bella que entra por los ojos, y que deja frío al amante del género que quiera más control sobre lo que ocurre.





MANAGER DE LIGA 2002

■ 64,95€ ■ 1 Ó 2 JUG.
■ CASTELLANO
■ PROEIN ■ T.P.



Dirigir al club de fútbol de nuestros amores es algo que todos hemos deseado hacer alguna vez y este juego nos da esa oportunidad. Con él controlamos todos los aspectos técnicos y administrativos e incluye cientos de equipos de seis ligas (también la española, claro) y su control es sencillo a base de menús.

valoración El que quiera ir preparándose para ser presidente de un club, tiene aquí su juego, pues permite hacer de todo y de forma sencilla.





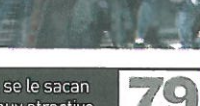
RING OF RED

■ 29,95€ ■ 1 JUGADOR
■ INGLÉS
■ KONAMI ■ +18



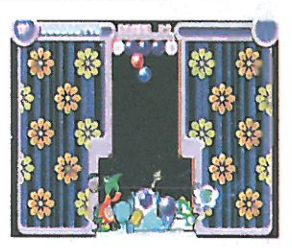
En parte por su ambientación, llena de guiños a la II Guerra Mundial, y en parte por un desarrollo innovador que combina la estrategia por turnos con combates a bordo de "mechas", es paradigma de la estrategia por turnos en PS2. Largo y entretenido, requiere tiempo y dedicación, pues no es sencillo.

valoración Con paciencia para aprender a controlarlo, se le sacan muchas horas de diversión. Y además, su precio ahora es muy atractivo.



SUPER BUST A MOVE 2

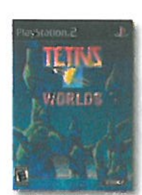
■ 29,95€ ■ 1 Ó 2 JUG.
■ INGLÉS
■ TAITO ■ T.P.



Que nadie espere encontrarse en esta entrega del ya clásico puzzle de Taito un alarde de demostraciones técnicas e impresionantes gráficos en 3D. Todo sigue igual: fases y más fases 2D del puzzle de las burbujas de jabón, con nuevos personajillos de estética muy japonesa. Eso sí, cuesta dejar de jugar con él.

valoración Más de lo mismo de siempre, aunque todo el que conoce la serie sabe el inmenso poder de atracción y adicción que tiene.





TETRIS WORLDS

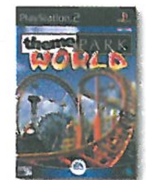
■ 34,95€ ■ 4 JUGADORES
■ INGLÉS
■ KONAMI ■ +18



Podría sonar a guasa que a estas alturas le explicáramos a alguien en qué consiste el juego del Tetris... Lo que sí podemos contaros es que su adaptación a PS2 ofrece la adicción de siempre, con unos gráficos más luminosos aunque simples, y ahora con seis variantes diferentes de juego, para darle más "caña".

valoración A nadie le sorprenderá la versión del Tetris para PS2, si bien recordaremos que es uno de los juegos más adictivos que existen...





THEME PARK WORLD

■ 59,95€ ■ 1 JUGADOR
■ INGLÉS
■ BULLFROG ■ T.P.



La enésima conversión del simpático simulador de parque de atracciones que llegó hace ya casi dos años a PS2 con la única novedad de un apartado gráfico mejorado, aunque conservando el mismo aire de los 32 bits. Tiene una mecánica entretenidilla que al principio engancha, pero que a pronto se hace tediosa.

valoración Aparte de más bonito visualmente, ninguna novedad respecto del título que jugamos en PSOne hace un montón de años ya...



evolution studios

Peugeot 206 WRC Campeón del Mundo de Rallies 2002*

*Bajo reserva de la publicación oficial de resultados por la FIA.

Llévate ahora tu PlayStation 2 y World Rally Championship II Extreme con la serie especial **Peugeot 206** PlayStation 2.

Infórmate en tu concesionario Peugeot.



Comida oficial del Campeonato del Mundo de Rallies.



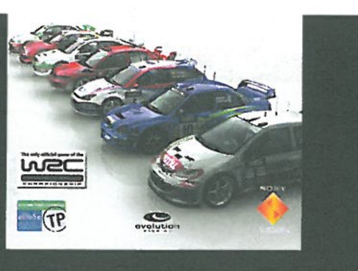
Gran Bretaña

Chipre



España

Tendrás que probarlo.



21 pilotos reales. Todos los equipos. Las 14 pruebas oficiales del Mundial de Rallies. Más de 800 km de carreteras. Gráficos creados a partir de fotos captadas por satélites. Carrocerías totalmente deformables. Prototipos de los coches de rally del futuro. Opción multijugador. World Rally Championship II Extreme. El único juego oficial del campeonato del Mundo de Rallies.





DETERMINACION TENSION AUTOCONTROL EL OTRO LADO

PlayStation 2

Shoot'em up

Con tanto enemigo suelto por estos juegos, no soltaremos el gatillo ni un segundo. Menos mal que tenemos munición...

007 AG. EN FUEGO CRUZADO



- 62,95€ ■ DE 1 A 4 JUG.
- CASTELLANO
- ELECTRONIC ARTS ■ +16



El agente secreto más famoso del mundo se pone su smoking para vivir una aventura independiente de cualquier película, protagonizando una historia mucho más elaborada que incluso varias películas de la serie. La mayor parte de las misiones son shooters en primera persona, y las demás son de conducción.

valoración Mientras dura, proporciona diversión a raudales, pero lo malo es que sus 13 misiones acaban por resultar algo cortas y sencillas. **83**

007 NIGHTFIRE

- 65,95€ ■ DE 1 A 4 JUG.
- CASTELLANO
- ELECTRONIC ARTS ■ +13

Recién estrenado shooter en primera persona en el que volvemos a ponernos bajo el smoking del agente 007 para luchar contra el terrorista de turno. Su gran virtud es la variedad, con fases de disparos, con otras de infiltración y de conducción. Y lo que menos nos ha gustado es que con 12 fases, se queda corto.

valoración La fórmula de su predecesor se repite y el juego es de lo más entretenido, por su gran variedad, pese a que se hace muy corto.



84

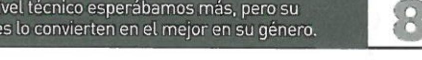
ACE COMBAT

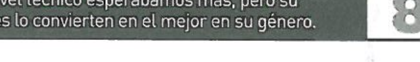


- 59,95€ ■ 1 Ó 2 JUG.
- CASTELLANO (Textos)
- NAMCO ■ +18



Centrado en la acción, exigente en el control aunque sin alcanzar un realismo extremo, este simulador de Namco nos pone a los mandos de un caza para completar divertidas, aunque nada sencillas, misiones de guerra. Es bueno, muy real, si bien requiere unas horas de práctica y un poco de habilidad personal.





valoración Quizás a nivel técnico esperábamos más, pero su amplia variedad de misiones lo convierten en el mejor en su género.





81

DEUS EX

- 59,95€ ■ 1 JUGADOR
- CASTELLANO
- EIDOS ■ +18

En este shooter nos ponemos bajo la "piel metálica" de un poli del futuro con implantes mecánicos en todo su cuerpo, para enfrentarnos a una banda terrorista, con la posibilidad de que las misiones varíen dependiendo de ciertas decisiones, lo que le aporta una gran durabilidad. Claro, que gráficamente es soso.

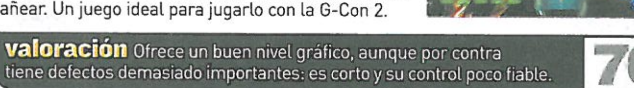
valoración Su sistema de juego nos parece de lo mejorcito, con un desarrollo tan abierto, pero visualmente está por debajo de la media. **79**

DINO STALKER



- 59,95€ ■ 1 JUGADOR
- INGLÉS
- CAPCOM ■ +18

Ambientado en el universo de «Dino Crisis», una de las aventuras de terror de Capcom, este juego de pistola nos enfrenta a todo un ejército de dinosaurios en primera persona. Nos toca acabar con ellos en frenéticas fases contrarreloj en que no podemos ni pestañear. Un juego ideal para jugarlo con la G-Con 2.



valoración Ofrece un buen nivel gráfico, aunque por contra tiene defectos demasiado importantes: es corto y su control poco fiable. **70**

DROPSHIP

- 59,95€ ■ 1 JUGADOR
- CASTELLANO
- SONY ■ +16



Simulador de guerra en toda regla que nos pone a los mandos de las máquinas bélicas más potentes del futuro (cazas, tanques...), cada una con un sistema de control diferente, para resolver misiones estratégicas en las que debemos cumplir una serie de objetivos en coordinación con el resto de nuestro ejército.

valoración No es un juego para todo el mundo, debido a su elevada dificultad, pero su mezcla de realismo y estrategia lo hace interesantísimo.



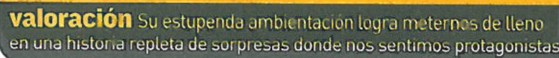
82

HALF-LIFE



- 59,99€ ■ 1 Ó 2 JUG.
- INGLÉS
- VIVENDI ■ +18

Estupendamente convertido del PC donde tuvo un éxito arrollador, este título es uno de los shooters por excelencia, también en PS2. Puzzles, una historia realmente atractiva con una duración muy superior a la media y, sobre todo, muchos disparos, hacen de él uno de los mejores.



valoración Su estupenda ambientación logra meternos de lleno en una historia repleta de sorpresas donde nos sentimos protagonistas.



90

MEDAL OF HONOR FRONTL.



- 64,95€ ■ 1 JUGADOR
- CASTELLANO (Textos)
- ELECTRONIC ARTS ■ +18



Sin duda, es el mejor shooter que se puede disfrutar en PS2, y en él debemos llevar a cabo 15 largas misiones basadas en operaciones reales llevadas a cabo por el ejército aliado en la II Guerra Mundial. Su ambientación es un lujo y su variedad lo hace realmente divertidísimo.

valoración Por su ambientación y nivel técnico, es uno de los juegos más divertidos del catálogo de PS2. **Review completa en pag 82.**



91



NINJA ASSAULT

- 59,99€ ■ 1 Ó 2 JUG.
- CASTELLANO (Textos)
- NAMCO ■ +18



Los dos ninjas que protagonizan este juego se han dejado la katana en casa y han decidido acabar con todos los samurais enemigos a base de disparos (si es con la G-Con 2, que se vende con el juego, mejor). Está basado en la famosa recreativa, y además del modo arcade cuenta con un modo historia larguísimo.

valoración Al proceder de una recreativa de hace años, sus gráficos son flojos, pero es más largo y divertido de lo habitual en el género.



QUAKE III REVOLUTION

- 29,95€ ■ DE 1 A 4 JUG.
- INGLÉS
- BULLFROG / ID ■ +18



Sin duda, «Quake» es la serie más conocida de shooters subjetivos y también llegó hace más de un año a PS2, con un derroche de calidad técnica y gráfica. Su control es sencillo, pese a que no podemos jugarlo con teclado y ratón USB. No tiene juego online, su gran baza en PC y DC, pero su multijugador es sensacional.

valoración Su desarrollo a base de acción pura y dura, sin ningún tipo de historia, lo hace ideal para losamantes de las emociones fuertes.



SOLDIER OF FORTUNE GOLD

- 29,95€ ■ DE 1 A 4 JUG.
- INGLÉS
- BULLFROG / ID ■ +18



Sangre y vísceras rebosan de este juego exclusivo para adultos, en el que encarnamos a un mercenario cargadito de armas (12 para ser exactos), dispuesto a recuperar una serie de bombas nucleares robadas por unos terroristas, pasando por encima del cadáver de quien se nos ponga delante. Un derroche de acción.

valoración El modo individual derrocha acción pero se hace repetitivo y falto de "sustancia". Por contra, su multijugador es genial.



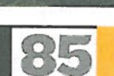
TIME CRISIS II

- 63,95€ ■ 1 Ó 2 JUG.
- CASTELLANO
- NAMCO ■ +18



Estupenda conversión de la famosa recreativa de la propia Namco que nos pone a prueba obligándonos a acabar con miles de terroristas a tiro limpio. Ofrece un estupendo apartado gráfico y un muy interesante modo para dos jugadores. Es un gran juego de pistola... que recomendamos jugar con la G-Con 2.

valoración Tanto por su calidad gráfica como por el ritmo de acción se puede considerar el mejor juego de pistola de PS2. Así de sencillo.



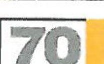
TUROK EVOLUTION

- 64,95€ ■ 1 Ó 2 JUG.
- CASTELLANO
- ACCLAIM ■ +18



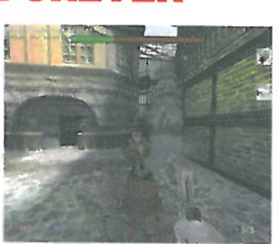
La quinta entrega de la saga "del cazador de dinosaurios" nos propone el sistema de juego de siempre: shoooter en primera persona en el que además de disparar a cualquier cosa que se mueva debemos resolver pequeños puzzles y hallar la salida de pequeños laberintos. Pero técnicamente, deja que desear.

valoración Un desarrollo atractivo y una ambientación interesante pero sus fallos técnicos son patentes. **Review completa en pag 176.**



NO ONE LIVES FOREVER

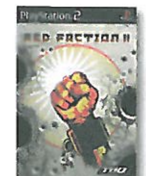
- 59,95€ ■ 1 JUGADOR
- CASTELLANO
- VIVENDI ■ +18



Cate Archer, una chica Bond que ha hecho un curso de espía, protagoniza este shooter en el que ella solita ha de enfrentarse contra toda una organización criminal. En su aventura, el sigilo y la infiltración se hacen elementos fundamentales, siendo el mayor reto esquivar a los guardias y cámaras de seguridad.

valoración Ofrece mucho más que disparos a troche y moche, con situaciones muy variadas y muchos momentos de sigilo e infiltración.





RED FACTION 2

- 69,95€ ■ DE 1 A 4 JUG.
- INGLÉS
- THQ ■ +16



En este título encarnamos al "bombero" (el que pone las bombas, vamos) de un grupo de soldados de élite que se rebelan contra un dictador más malo que Tamara cantando el "No cambié". Nos enfrentamos a un ejército de fanáticos a los que respondemos a tiros, para lo que contamos con nada menos que 14 armas.

valoración Es este segundo capítulo como su predecesor, un shooter muy divertido y técnicamente de nivel. Pero un poco lineal, eso sí.





S. W. JEDI STARFIGHTER

- 59,95€ ■ 1 Ó 2 JUG.
- CASTELLANO
- LUCAS ARTS ■ T.P.



Es este un simulador con el que vivimos los momentos más interesantes del «Episodio II» de la famosa saga intergaláctica. En él manejamos un potente caza estelar a lo largo de 24 escenarios en el espacio, o sobre la superficie de planetas, mientras que no dejamos de usar el gatillo contra las naves enemigas.

valoración De nuevo apreciamos que la buena ambientación del juego no lo es todo, pues echamos de menos un desarrollo más profundo. **70**

TIME SPLITTERS 2

- 59,95€ ■ DE 1 A 4 JUG.
- CASTELLANO (Textos)
- EIDOS ■ +16



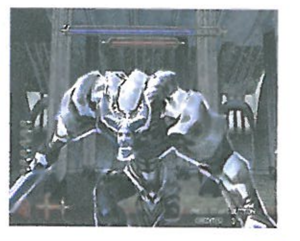
Los "Time Splitters" son unos soldados que viajan en el tiempo para recuperar 9 cristales robados, y nosotros somos uno de ellos. La aventura nos propone 10 largas y variadas misiones en diferentes épocas, estupendamente ambientadas. Y en el modo multijugador, "se sale".

valoración Ha sido una grata sorpresa, pues su apartado visual es magnífico, es variado y muy divertido. **Review completa en pag 84.** **91**



VAMPIRE NIGHT

- 59,95€ ■ 1 Ó 2 JUG.
- CASTELLANO
- NAMCO ■ +18



Lo de las estacas y el ajo son cosas del siglo pasado. Ahora, para acabar con un ejército de vampiros, no hay nada mejor que coger una pistola (como la G-Con 2 con la que se vende el juego) y liarnos a tiros hasta que no quede uno solo. Estupendamente ambientado, su mecánica no tiene ningún misterio, aunque es corto.

valoración Por su excelente ambientación, sus estupendos gráficos y su variedad, es una buena, aunque corta, opción para usar la pistola.



Velocidad

Ha llegado el momento de que los motores rujan de lo lindo y quemen el carburante. Agarrad fuerte el volante y ¡a correr!



BURNOUT

- 35,95€ ■ 1 Ó 2 JUG.
- CASTELLANO
- ACCLAIM ■ +16



Es este un peculiar arcade de carreras que se desarrolla en calles atestadas de tráfico normal y en el que se premia nuestra osadía al volante, saltándonos señales, yendo en sentido contrario como kamikazes, etc... Eso sí, si nos damos un tortazo, llega el momento más espectacular y lo vemos desde varios ángulos.

valoración Un excelente arcade de velocidad, muy divertido, pero con poca profundidad por su escasez de coches y modos de juego. **82**

BURNOUT 2

- 59,95€ ■ DE 1 A 4 JUG.
- CASTELLANO
- ACCLAIM ■ +16



El concepto del primer capítulo se repite: carreras en calles llenas de tráfico en las que nuestra adrenalina se dispara al realizar las maniobras más arriesgadas. Pero lo que le faltaba a aquel, lo tiene este: un buen número de opciones, más modos de juego, coches, circuitos...

valoración Un juego de carreras diferente a lo habitual que ofrece, ante todo, mucha emoción y espectáculo. **Review completa en pag 88.**



90



CIRCUS MAXIMUS

- 62,95€ ■ DE 1 A 4 JUG.
- INGLÉS
- THQ ■ +13



Sin lugar a dudas, estamos ante uno de los juegos más originales en el género de los motores... si tenemos en cuenta que aquí son caballos de verdad. Carreras de cuádrigas llenas de emoción en las que para llegar primeros, además de caballos veloces, debemos hacer el bruto y atacar a los contrincantes.

valoración Su ambientación en la Roma del Imperio es muy buena y es bastante divertido, si bien técnicamente se encuentra limitadillo.





73

COLIN MCRAE 3

- 64,95€ ■ 1 Ó 2 JUG.
- CASTELLANO
- CODEMASTERS ■ T.P.



La clave del éxito de esta gran saga de rally siempre ha sido su gran realismo, y la gran apuesta de esta tercera entrega sigue siendo hacernos sentir como un piloto del Mundial. Para ello tenemos el Ford Focus detallado como nunca y rugiendo... y ¡a hacerse con el Título!

valoración Es el juego ideal para los auténticos amantes de los rallys, realista y repleto de detalles. **Review completa en pag 70.**

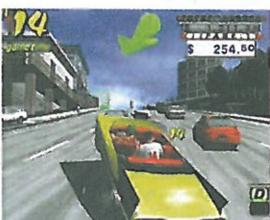


92



CRAZY TAXI

- 29,95€ ■ 1 JUGADOR
- INGLÉS
- SEGA ■ +13



El conocido y original "simulador de taxista" de Sega está ahora en las tiendas a un precio estupendo. Nos propone carreras contrarreloj para llevar clientes a su destino, sin que importen para nada las normas de circulación. Control sencillo, mucha diversión y una banda sonora muy cañera hacen el resto.

valoración Con el precio que tiene, es una opción estupenda para divertirse de lo lindo, aunque a la larga se hace un tanto repetitivo. **79**

F-1 2002

- 64,95€ ■ DE 1 A 4 JUG.
- INGLÉS
- ELECTRONIC ARTS ■ T.P.





Gracias a este genial simulador de Electronic Arts, podemos sentir mejor que nunca la experiencia de pilotar un bólido de Fórmula 1 a más de 300 km/h. Y esto se ha conseguido gracias a un excelente apartado técnico que redunda en un realismo nunca visto hasta ahora.

valoración Gracias al nivel de detalle de los coches y también a su comportamiento, la sensación de estar dentro de uno de ellos es absoluta. **90**



FORMULA 1 2002

- 64,95€ ■ 1 Ó 2 JUG.
- CASTELLANO
- SONY ■ T.P.



Quizás a los más puristas no les guste, pero la apuesta de este juego pasa por dejar el realismo a un lado y echar carreras en Fórmula 1 con un estilo totalmente arcade, tanto en su control como en sus modos de juego, o en lo difícil que llega a ser... ¡hasta pegarse una galleta! Pero aún con todo, es muy entretenido.

valoración Su control no es nada realista, que digamos, pero su variedad de modos y diversión compensan bastante esa carencia.



80



F-355 CHALLENGE

- 59,95€ ■ 1 Ó 2 JUG.
- CASTELLANO
- SEGA ■ T.P.



Como su nombre indica, este juego nos propone conducir al volante de un Ferrari F-355, todo un mito para los amantes del motor. Es una versión de una genial recreativa que recientemente ha llegado a PS2 con novedades en cuanto a más modos de juego, así como una vista trasera cómoda y muy funcional.

valoración Aunque tiene novedades, su nivel técnico es igual que el que tenía Dreamcast hace dos años, así que se queda un poco corto...



76



FREEKSTILE

- 64,95€ ■ 1 Ó 2 JUG.
- CASTELLANO
- EA BIG ■ T.P.



Este frenético juego de motocross mezcla la velocidad con el estilo arcade y el de los deportes de riesgo. Cualquiera de sus cuatro modos de juego (además del multijugador) nos invita a subirnos en una moto y a competir a toda velocidad al tiempo que hacemos las maniobras y piruetas más arriesgadas.

valoración Original y entretenido, ofrece altas dosis de jugabilidad y espectáculo, junto a un buen acabado gráfico. Realmente, muy divertido.





GRAN TURISMO 3 A-SPEC

- 29,95€ ■ DE 1 A 6 JUG.
- CASTELLANO
- SONY ■ T.P.



Más de un año después de su lanzamiento, sigue siendo para nosotros el mejor juego de PS2, al contar con absolutamente con todos los ingredientes necesarios de su género, e incluso más..., y todo ello, con una calidad abrumadora. Y ahora, encima un precio irresistible.

valoración Es el mejor simulador simulador de velocidad de la historia, con un realismo nunca visto. **Review completa en pag 60**



COLIN MC RAE 3 es el mejor título de rallies del momento para PS2. Este flamante Ford Focus de la imágen es el vehículo principal del juego.



GRAN TURISMO CONCEPT

- 39,95€ ■ DE 1 A 6 JUG.
- CASTELLANO
- SONY ■ T.P.



Este juego podría considerarse como una ampliación de «GT3», en el que se han incluido los 198 prototipos más espectaculares de los salones del automóvil de Yokio y Ginebra. Por lo demás, el sistema de juego y circuitos es el mismo, aunque no dispone del completo modo "Gran Turismo", siendo más corto.

valoración Cuenta con los modelos más atractivos vistos en un simulador de coches y un apartado técnico de lujo, pero se hace cortito.



MOTO GP 2



- 59,95€ ■ 1 Ó 2 JUG.
- CASTELLANO
- SONY ■ T.P.

Es la segunda parte de uno de los mejores títulos de motociclismo de todos los tiempos y «Moto GP2» no hace sino confirmarlo, al recrear, con un gran realismo gráfico, todo el entorno del Campeonato del Mundo de Motociclismo. Y además ofrece modos de juego para dar y tomar (Arcade, Desafío, Temporada,...)

valoración Este simulador aúna riqueza gráfica, diversión desde el principio, y una gran durabilidad gracias a sus múltiples modos de

85

NEED FOR SPEED H.P. 2

- 65,95€ ■ 1 Ó 2 JUG.
- CASTELLANO
- ELECTRONIC ARTS ■



La veterana saga de carreras se estrena en PS2 manteniendo su inconfundible espíritu arcade, en el que además de correr a toda leche, podemos "hacer el cabra" a lo largo de sus 14 largos circuitos, con varios modos de juego. Conducimos 49 modelos reales, de auténtico lujo, y técnicamente está cuidadísimo.

valoración Con un control sencillo y una dificultad ajustada, el juego divierte desde la primera partida. Y su banda sonora es de lo más



PRO RACE DRIVER

- 64,95€ ■ DE 1 A 4 JUG.
- CASTELLANO
- CODEMASTERS ■ T.P.



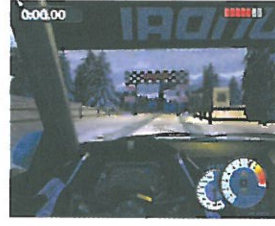
Heredero de la saga "TOCA", que tanto éxito tuvo en PlayStation, éste título se presenta como el primer juego de carreras con un argumento en el que encarnamos a un joven piloto que compitiendo sin descanso para hacerse un hueco entre los mejores. El juego es divertido, pero técnicamente, deja que desear.

valoración Aunque su estilo y sistema de control nos parece bueno y cuenta con un buen número de opciones, sus gráficos son muy

79

RALLY CHAMPIONSHIP

- 59,95€ ■ DE 1 A 4 JUG.
- CASTELLANO
- PROEIN ■ T.P.



Este juego de rallies conjuga el planteamiento de un simulador "serio" con un control que tira a lo arcade, o sea, poco exigente, sencillo, pero también poco realista. Ofrece tres modos de juego, si bien el principal, Simulación, nos propone competir en solitario a lo largo de seis campeonatos, en 36 circuitos.

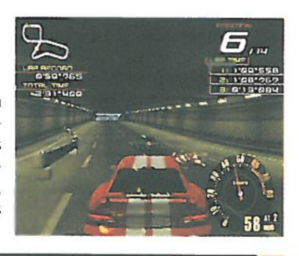
valoración Por su control sencillo y su nivel técnico correcto es una opción digna que no decepciona si lo que buscamos no es realismo.





RIDGE RACER V

- 39,95€ ■ 1 Ó 2 JUG.
- CASTELLANO
- NAMCO ■ T.P.



El "penúltimo" capítulo de la saga de conducción de Namco se estrenó con la consola y si bien a todos nos encantó en ese momento, la verdad es que pasado el tiempo, el juego se ha quedado un poco "viejo", sobre todo técnicamente. Con todo, es ideal para los amantes de las carreras arcades con giros de 360º.

valoración Sigue siendo el arcade de coches por excelencia, también en PS2, si bien, técnicamente se ha quedado un poco atrasado.





SHOX

■ 64,95€ ■ DE 1 A 4 JUG.
■ INGLÉS
■ ELECTRONIC ARTS ■ T.P.



Simulador de rallies que apuesta por una diversión directa y un estilo muy sencillo, sin preocuparse tanto del realismo como hacen otros títulos. Es pues, un juego tan divertido como espectacular, tanto visualmente como en lo que se refiere a su control, lleno de derrapes y otras arriesgadas maniobras.

valoración Al contrario de otros simuladores, se aleja del realismo para ofrecer velocidad pura y dura en espectaculares y alocadas carreras.



SW: RACER REVENGE

■ 64,95€ ■ 1 Ó 2 JUG.
■ INGLÉS
■ LUCAS ARTS ■ T.P.



Era esperable que las carreras de vainas de "La Amenaza Fantasma" fueran convertidas en un videojuego y es éste el que las emula, en competiciones en las que montones de personajes de "La Guerra de las Galaxias" se juegan la vida para ganar. Arcade muy emocionante con una sensación de velocidad única.

valoración Su sistema de control y la I.A. de nuestros contrincantes nos aseguran una competición muy reñida... durante unos cuantos días.



TWISTED METAL BLACK

■ 57,04€ ■ DE 1 A 4 JUG.
■ CASTELLANO
■ SONY ■ +18



La serie "Twisted Metal" tiene su representante en PS2 en éste su cuarto capítulo, sin que se haya visto variado en absoluto su concepto: batallas sin cuartel al volante de vehículos superpreparados con todo tipo de artillería. Lo mejor está en conectar un multitap y echarse unas partidas entre cuatro jugadores.

valoración Aunque está dotado de un apartado técnico correcto, el modo individual aburre pronto por la escasa inteligencia de los enemigos.



WIPEOUT FUSION

■ 59,95€ ■ 1 Ó 2 JUG.
■ CASTELLANO
■ SONY ■ T.P.



Otra de esas sagas que tuvo un éxito arrollador en PlayStation, también tiene su representante en los 128 bits. Nos propone participar en trepidantes competiciones futuristas de naves anti-gravitatorias que además pueden disparar todo tipo de armas a sus rivales. 32 naves, 28 armas y 42 circuitos lo dicen todo...

valoración Da lo que promete: velocidad supersónica, espectáculo visual y acción trepidante. Y todo con un estupendo acabado técnico.



WRC II EXTREME

■ 59,95€ ■ 1 Ó 2 JUG.
■ CASTELLANO
■ SONY ■ T.P.



La clave para opinar sobre este juego está en el control, porque en los aspectos técnicos cuenta con calidad de sobra: lo que ocurre es que los coches tienen una gran viveza en los derrapes, curvas y choques, quitándole casi todo el componente que pudiera tener de simulación, pero haciéndolo más emocionante.

valoración Es para nosotros el mejor juego de rally en versión arcade, gracias a que es fácil de manejar y especialmente emocionante.



SPY HUNTER

■ 34,95€ ■ 1 Ó 2 JUG.
■ INGLÉS
■ MIDWAY ■ +16



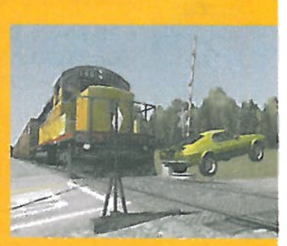
A pesar de ser un "remake" de un exitoso arcade ¡de 1983!, Midway ha sabido crear con maestría un juego completamente nuevo, pero manteniendo su espíritu basado en la acción y los disparos sobre ruedas. Es un arcade "como los de antes", sin más pretensiones, pero dotado de un nivel técnico de última generación.

valoración Un título que se deja jugar desde el principio y cuya creciente dificultad y acción sin descanso "enganchan" al más pintado.

78

STUNTMAN

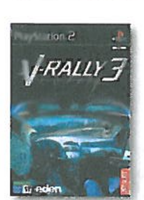
■ 59,95€ ■ 1 JUGADOR
■ CASTELLANO
■ REFLECTIONS ■ T.P.



El juego parte de un planteamiento originalísimo: convertirnos en especialistas de cine, y realizar las más arriesgadas maniobras al volante. Nuestro objetivo está en manejar vehículos y desarrollar cada secuencia con una precisión milimétrica, y es divertidísimo.

valoración Es un juego muy original, estupendamente ambientado. Su único problema es su alta dificultad. **Review completa en pag 80.**

85



V-RALLY 3

■ 59,95€ ■ DE 1 A 4 JUG.
■ CASTELLANO
■ INFOGRAMES ■ T.P.



Es éste uno de los mejores y más realistas simuladores de rallies con el que cualquier aficionado al género alcanza elevadas cotas de diversión. Ofrece un apartado técnico estupendo, unos gráficos soberbios y, por encima de todo, un enorme realismo en la conducción, lo que redunda en una altísima dificultad.

valoración Su calidad técnica es sobresaliente y exige un alto grado de destreza si no queremos ir siempre los últimos. Es un auténtico reto.



WORLD RALLY CHAMP.

■ 29,95€ ■ 1 Ó 2 JUG.
■ CASTELLANO
■ SONY ■ T.P.



Fue el primer gran juego de rallies de PS2 y ahora tiene el valor añadido de su precio, al estar ya en Platinum. Ofrece carreras individuales, a dobles, y su punto fuerte: el Campeonato Mundial, para el que podemos elegir entre vehículos reales de las más prestigiosas marcas. Su control es muy asequible.

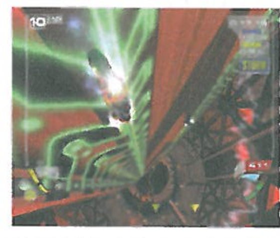
valoración Es un simulador técnicamente estupendo y además muy jugable, gracias a su sencillo control, aunque no demasiado realista.

88



XG3-EXTREME RACING

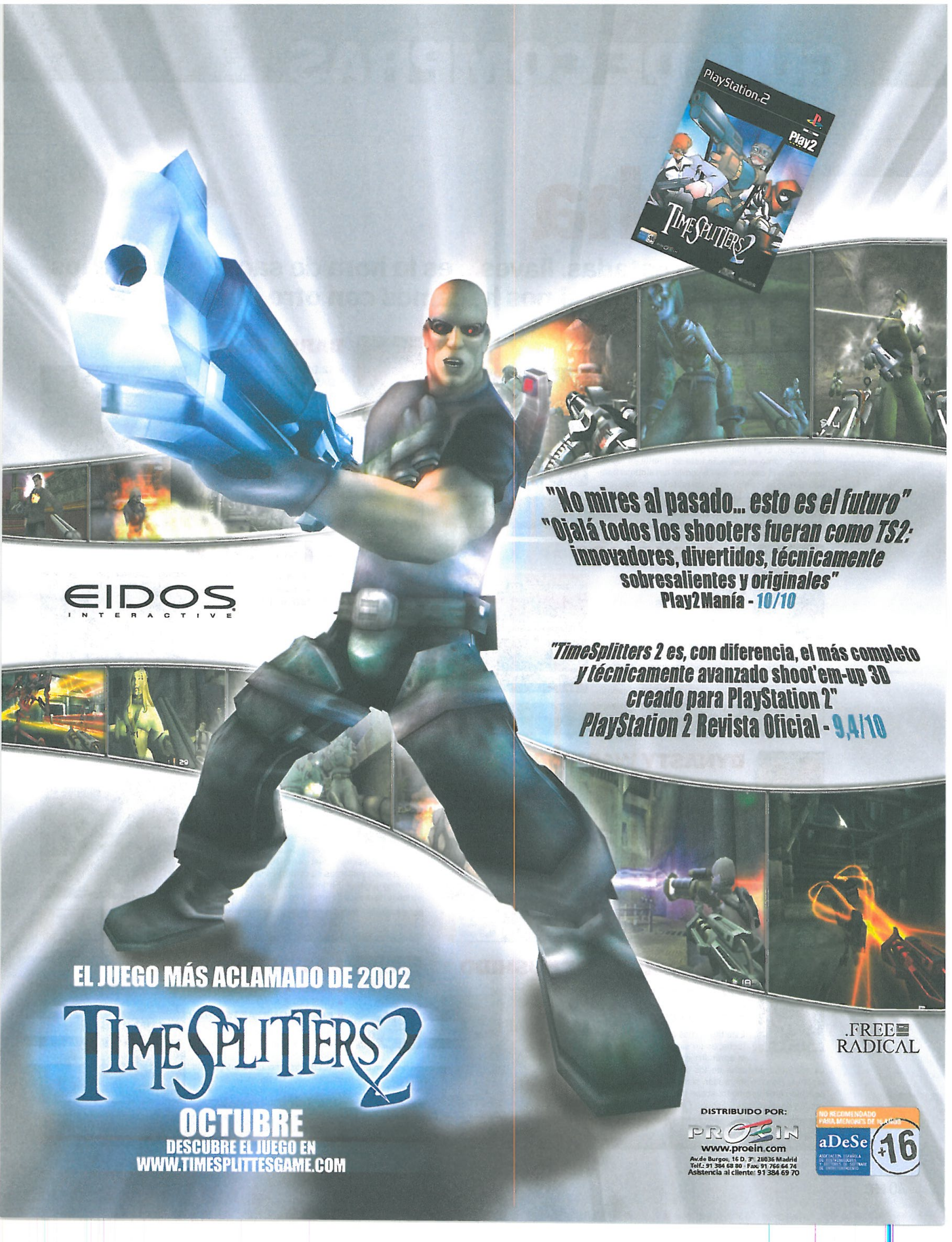
■ 29,95€ ■ 1 Ó 2 JUG.
■ INGLÉS
■ ACCLAIM ■ +13



La velocidad es la protagonista de uno de los juegos más "veloces" de todo el catálogo de PS2. Sus gráficos son realmente buenos, pero es en el concepto de "competición" en lo que flojea, pues prácticamente no existe: todo se limita a correr sin más, evitando choCarnos, por alucinantes circuitos futuristas, eso sí.

valoración Un juego de velocidad excesivamente arcade en el que nuestra habilidad la demostramos, sobre todo, en no chocarnos.

70


PlayStation.2
Play2
TimeSplitters 2
"No mires al pasado... esto es el futuro"
"Ojalá todos los shooters fueran como TS2: innovadores, divertidos, técnicamente sobresalientes y originales"
Play2Manía - 10/10
"TimeSplitters 2 es, con diferencia, el más completo y técnicamente avanzado shoot'em-up 3D creado para PlayStation 2"
PlayStation 2 Revista Oficial - 9,4/10
EIDOS
INTERACTIVE
EL JUEGO MÁS ACLAMADO DE 2002
TimeSplitters 2
OCTUBRE
DESCUBRE EL JUEGO EN
WWW.TIMESPLITTESGAME.COM
.FREE RADICAL
DISTRIBUIDO POR:
PROEIN
www.proein.com
Av.de Burgos, 16 D. 3º. 28036 Madrid
Telf.: 91 384 68 80 - Fax. 91 766 64 74
Asistencia al cliente: 91 384 69 70
aDeSe
+16

Lucha

Puñetazos, patadas. llaves... es la hora de sacarle brillo a los puños y..., ¿qué tal si nos hacemos con otro mando de PS2?



7 BLADES

- 29,95€ ■ 1 JUGADOR
- INGLÉS
- KONAMI ■ +18



Beat'em up ambientado en el Japón medieval, con fases muy variadas y la posibilidad de elegir entre dos personajes. El problema es que tiene ciertos defectos técnicos, como la niebla, la falta de detalle en los escenarios, o el caos en que se convierten algunas batallas, que lo hacen un juego "correcto", sin más.

valoración Su argumento está cuidado y tiene armas y animaciones variadas, pero sus fallos técnicos dejan un poco frío a cualquier aficionado.  **65**



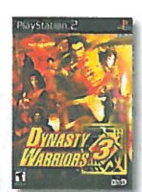
BLOODY ROAR 3

- 57,04€ ■ 1 Ó 2 JUG.
- INGLÉS
- HUDSON ■ +16



El último capítulo de esta saga nos trae, también en PS2, a sus grandes luchadores con la habilidad de transformarse en peligrosas fieras salvajes, a las primeras de cambio. Sus bazas son un buen nivel técnico, un control sencillo, pero efectivo, y una dificultad endiablada. Con todo ello, un título a tener en cuenta.

valoración Aunque no llega a la profundidad de "los grandes", por su calidad técnica y la sencillez de su control, puede codearse con ellos.  **85**



DYNASTY WARRIORS 3

- 73,90€ ■ 1 Ó 2 JUG.
- INGLÉS
- KOEI ■ +13



La guerra ha estallado en la China medieval y nosotros nos ponemos al frente de uno de los dos bandos, controlando a los 41 generales a nuestras órdenes, y luchando cuerpo a cuerpo contra los cientos de enemigos del ejército contrario. Un beat'em up espectacular, aunque con un desarrollo bastante repetitivo,

valoración Pese a su interés como "beat'em up de masas", su desarrollo resulta bastante repetitivo, como pasó con el capítulo anterior.  **65**



KENGO MSTR. OF BUSHIDO

- 30,02€ ■ 1 Ó 2 JUG.
- INGLÉS
- GENKI ■ +18



Este título, más allá de un juego de lucha, es un simulador de la vida y el aprendizaje del Bushido, la mítica disciplina de lucha de los señores de la guerra nipones. Con un innovador sistema de control, tan sencillo como completo, acaba mostrándose apasionante y es de lo más adictivo. ¡Y ahora, está rebajado!

valoración Absorbente como pocos, su virtud está en combinar la dureza de un simulador con un control asequible para cualquier jugador. **86**

BARBARIAN

- 52,95 ■ DE 1 A 4 JUG.
- CASTELLANO
- TITUS ■ +13



Estamos ante un atípico juego protagonizado por guerreros mitológicos, y en el que también se han incluido ciertos tintes de juego de rol. El repertorio de golpes de los luchadores es más bien limitado, aunque eso sí, cada cual más bestia. Lo mejor del juego está en las peleas multijugador, con hasta 4 jugadores.

valoración Combates trepidantes en amplios escenarios y con libertad de movimientos. Pero es poco profundo y se hace repetitivo. **74**

DEAD OR ALIVE 2

- 29,95€ ■ 1 JUGADOR
- CASTELLANO
- TECMO ■ +13



Espectacular y divertido son las dos palabras que mejor definen al juego de Tecmo, que une el sugerente atractivo de sus poderosas (y voluptuosas) luchadoras, con una jugabilidad a prueba de bomba.Parece mentira que con un control tan sencillo sea posible realizar tantos movimientos. Quizás le falten ciertos secretos...

valoración Un juego espectacular y jugable como pocos, con unas luchadoras de lo más sugerente... pero sin novedades desde Dreamcast.  **88**

GUILTY GEAR X

- 59,95€ ■ 1 Ó 2 JUG.
- INGLÉS
- ARC SYSTEM ■ +16



Un buen juego de lucha, mucho más espectacular de lo que podría esperarse de su "formato", en 2D. Tanto sus aspectos visual como sonoro están en un nivel elevado y además su control es sencillo, haciéndolo muy jugable. En lo que flojea es en su escasa variedad de modos de juego y en sus pocos luchadores.

valoración Aunque se queda corto en opciones y en su número de luchadores, es un juego realmente entretenido y muy bien realizado.  **77**



LAS DOS TORRES

- 64,95€ ■ 1 JUGADOR
- CASTELLANO
- ELECTRONIC ARTS ■ +16



Siguiendo el argumento de la segunda película basada en "El Señor de los Anillos", EA ha creado un beat'em up de corte clásico, en el que controlamos a los guerreros más poderosos de las razas de la tierra media (humanos, elfos, hobbits, magos y enanos) en un espectacular título desbordante de acción.

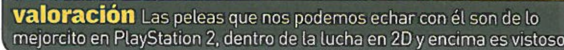
valoración Espectacular, y con un control bastante sencillo. Pero le echamos en falta más dosis de aventura. Review completa en pag 68.  **80**

MARVEL VS CAPCOM 2



- 69,00€ ■ 1 Ó 2 JUG.
- CASTELLANO
- CAPCOM ■ +13

Los personajes más conocidos de Capcom y los de la factoría de cómics Marvel se ponen a caldo en el que, hasta el momento, es el mejor arcade de lucha en 2D, tanto por la calidad y cantidad de sus luchadores, como por su estupendo control y su variedad de modos.



valoración Las peleas que nos podemos echar con él son de lo mejorcito en PlayStation 2, dentro de la lucha en 2D y encima es vistoso.



85

STATE OF EMERGENCY



- 29,95€ ■ 1 JUGADOR
- CASTELLANO
- ROCKSTAR GAMES ■ +18

Beat'em up bestiajo como pocos, en el que debemos enfrentarnos nosotros solitos a "ejércitos" de cientos de enemigos a la vez. Incluso tiene un modo "caos" en el que el reto es hacer el bestia mejor que nadie. Sus gráficos son bastante sencillos, pero su motor ¡mueve hasta a 200 personajes en pantalla!



valoración Este juego es una pasada de bestia... pero ahí está su gracia, teniendo siempre en cuenta que es exclusivo para adultos.



80

TEKKEN 4



- 69,95€ ■ 1 Ó 2 JUG.
- CASTELLANO
- NAMCO ■ +13

Es el mejor juego de lucha de PS2, por dos razones básicas: su original y completo sistema de control, y su altísimo nivel técnico. Pero no se queda ahí, y además incluye novedades, como 3 nuevos luchadores (con un total de 19), más golpes y llaves, y hasta 8 modos de juego.



valoración La lucha se viste de gala con este genial juego, divertido como ninguno, y técnicamente perfecto. **Review completa en pag 76.**

92

TEKKEN TAG TOURNAMENT

- 29,95€ ■ 1 Ó 2 JUG.
- CASTELLANO
- NAMCO ■ +13

Lanzado al tiempo de la misma PS2, «TTT» sigue siendo uno de los mejores juegos de lucha de su catálogo, y no le faltan razones, pues es una gozada visual, con un puñado de luchadores en 3D que efectúan todo tipo de golpes, llaves y combos, de forma sencilla y efectiva.



valoración Calidad derrocha este juego, cuya única crítica posible radica en que no innovó demasiado respecto de las anteriores entregas.



90



UFC THROWDOWN

- 59,95€ ■ 1 JUGADOR
- INGLÉS
- CRAVE ■ +13

La saga de este deporte extremo que es la lucha total, también ha llegado a PS2. Cuenta con todos los luchadores oficiales del Campeonato Mundial, bien recreados y con unas animaciones espectaculares. Y además cuenta con un completo editor de luchadores para que creemos a nuestra propia "bestia parda".



valoración Su modo de juego principal, el Campeonato es bastante completo, pero el juego no aporta nada respecto de anteriores entregas.



77

TEKKEN TAG TOURNAMENT
A pesar de tener ya más de dos años, sigue siendo uno de los juegos de lucha que pegan más duro.

THE BOUNCER



- 57,04€ ■ DE 1 A 4 JUG.
- CASTELLANO
- SQUARE ■ +16

El beat'em up creado por los creadores de «Final Fantasy», cuenta con un estupendo apartado técnico y visual, sello de la casa. En él nos ponemos bajo la dura piel de tres porteros de discoteca que han de rescatar a una chica secuestrada. Pero el resultado es irregular, pues su desarrollo se hace muy repetitivo.



valoración Sus combates son espectaculares y la historia, algo convencional, se luce con CG's de lujo. Pero es repetitivo y algo corto.

79

VIRTUA FIGHTER 4



- 29,95€ ■ 1 Ó 2 JUG.
- CASTELLANO
- SEGA ■ +13

Los personajes que inventaron la lucha en 3D están mejor entrenados que nunca en un juego realmente impactante. Visualmente es espectacular, con animaciones de lujo, los combates son duros y muy emocionantes, y tenemos modos de juego variados y muy divertidos.



valoración Reúne todas las cualidades para estar en el podio de "los más grandes": control sencillo, muchos luchadores, y espectacular.

91

Deportivos

El fútbol sigue siendo el deporte rey, y también en PS2, pero la variedad es mucho mayor: skate, boxeo, baloncesto...

AGRESSIVE IN-LINE



- 59,95€ ■ 1 Ó 2 JUG.
- CASTELLANO (Textos)
- ACCLAIM ■ +13



Con un concepto similar al de «Tony Hawk», salimos a la calle para ganar puntos a base de las piruetas más arriesgadas. Solo que aquí, en vez de en skate, vamos sobre patines en línea. Con unos gráficos estupendos, y una gran variedad de objetivos, la acción está servida.

valoración Tiene uno de los planteamientos más entretenidos que se han visto, un control enormemente sencillo y un altísimo nivel técnico.



90

BMX XXX

- 59,95€ ■ 1 Ó 2 JUG.
- CASTELLANO
- ACCLAIM ■ +18



Un juego muy del estilo de los de «Dave Mirra» o incluso «Tony Hawk», pero sólo para "jugones" adultos. "¿Por qué?", preguntarán los más jovenzuelos y la respuesta es sencilla: porque si hacemos bien las piruetas, el premio no son puntos o un lugar en el pódium, sino videos calientes de señoritas en pelotas...

valoración Estamos ante un juego para adultos (por sus vídeos subidos de tono), con humor en plan "American Pie" y muy entretenido.



80

DARK SUMMIT



- 67,95€ ■ 1 JUGADOR
- INGLÉS
- THQ ■ T.P.



La verdad es que un juego de snowboarding con argumento y misiones del estilo de desactivar bombas o perseguir a corredores, es algo poco usual. Lo malo es que esta original idea no está muy desarrollada y al final se queda en un juego más del género, divertido y más o menos atractivo, pero nada rompedor.

valoración Lo mejor que tiene es la variedad de los 40 desafíos que nos propone. Pero el resto de los apartados es simplemente correcto.



67

ESTO ES FUTBOL 2003

- 59,95€ ■ DE 1 A 8 JUG.
- CASTELLANO
- SONY ■ T.P.



La saga futbolera de Sony se supera año tras año y éste es ya un serio rival para «FIFA» e «ISS». Sus bazas están en una realización técnica (gráfica y sonora) impecable, así como un catálogo de opciones realmente espectacular, tanto en lo que se refiere a los torneos o a los equipos, como en su completo editor.

valoración Su simulación es poco exigente, al alcance de todos, permitiendo espectáculo y jugadas de lujo desde el primer minuto.



89

FIFA 2003



- 65,95€ ■ DE 1 A 8 JUG.
- CASTELLANO
- EA SPORTS ■ T.P.



La genial serie de EA Sports sigue conservando sus señas de identidad. Al tener la licencia oficial de la FIFA, incluye la friolera de 14 de las ligas más importantes, 350 equipos y más de 10.000 jugadores. El realismo de los partidos y su control sencillo y fluido hacen el resto.

valoración Su control y sus muchas opciones, seguro que lo harán convertirse en el favorito de los forofos. **Review completa en pag 86.**

93

ISS 2



- 59,95€ ■ DE 1 A 4 JUG.
- CASTELLANO
- KONAMI ■ T.P.



El fútbol que ofrece el título de Konami destaca por una simulación exigente y realista, emocionantes partidos muy bien ambientados, y un buen acabado gráfico con parecidos físicos bastante conseguidos de los jugadores. En cuanto opciones, cuenta con 58 selecciones (ni un solo club) y 4 torneos.

valoración Es muy realista, y conseguir un gol resulta casi tan difícil como en los partidos reales, logrando transmitir sensaciones similares.



82

KNOCKOUT KINGS 2002



- 65,95€ ■ 1 Ó 2 JUG.
- INGLÉS
- EA SPORTS ■ +13



Un buen juego de boxeo debe ser realista, pero también divertido, y éste lo consigue. Es un juego muy arcade, con movilidad en el ring y golpes contundentes, fáciles de ejecutar, y que dan lugar a combates de lo más entretenido. La recreación de los boxeadores, reales, está bien lograda y también sus animaciones.

valoración Combina un buen apartado visual con un un estilo rápido y divertido, si bien no rompe moldes y le faltan más modos de juego.



80

NBA LIVE 2003



- 64,95€ ■ DE 1 A 8 JUG.
- CASTELLANO
- EA SPORTS ■ T.P.



Vuelve la saga de básket más completa, para alegría de los incondicionales de este deporte. Y lo hace para ofrecer más espectáculo que nunca, con los 29 equipos actualizados de la NBA, las mejores canchas, un nivel de realismo enorme, y hasta 8 modos de juego diferentes.

valoración Espectacular y a la vez enormemente realista, el título de EA Sports es sin duda el simulador que todo fan podía esperar.



92



NBA STREET

- 29,95€ ■ 1 Ó 2 JUG.
- INGLÉS
- EA SPORTS ■ T.P.



Un título de "basket-espectáculo", en el que jugamos partidos de tres contra tres en canchas callejeras, y estos se encuentran aderezados con lanzamientos estratosféricos, mates imposibles, y mucha, mucha velocidad. Técnicamente es el mejor en este estilo de juego, pero anda un poco escaso en modos de juego.

valoración Jugadores reales, bien animados, y un genial control apto para novatos lo hacen emocionante, pero le faltan modos de juego.



81

NHL 2003

- 64,95€ ■ 1 A 4 JUG.
- INGLÉS
- EA SPORTS ■ T.P.



Vuelve a las consolas un deporte que arrasa...en USA y Canadá. Trae todos los equipos oficiales, y modos de juego como franquicia, torneo, etc. En realidad sus novedades son muy escasas con respecto a la versión del 2002, salvo las actualizaciones de los equipos y un nuevo control que mejora el manejo del equipo.

valoración Si te gusta el hockey, este juego no te va a defraudar. Tiene de todo, y además muestra un apartado gráfico bastante bueno.

75

PRO EVOLUTION SOCCER 2

- 59,95€ ■ DE 1 A 8 JUG.
- CASTELLANO
- KONAMI ■ T.P.



La simulación más realista y que pone más a prueba la habilidad de los jugadores, sigue siendo la de la serie de Konami, y sin demasiadas novedades. Es éste un juego muy exigente, pero lleno de posibilidades, con estupendas animaciones, y con un plantel de equipos escaso.

valoración Proporciona momentos de fútbol impagables, pero trae pocas novedades respecto de su antecesor y no cuenta con las licencias...



90

REDCARD SOCCER

- 59,95€ ■ DE 1 A 4 JUG.
- CASTELLANO
- MIDWAY ■ +13



Especialmente pensado para los aficionados al fútbol más "leñeros", el juego de Midway "pasa" de la simulación seria y apuesta por la capacidad del jugador para hacer entradas guarras, o sea, patadas, codazos, y demás. Gráficamente es correcto, e incluso tiene efectos de "motion blur" la mar de vistosos.

valoración Es un juego de fútbol que se sale de los "caminos" habituales y sólo ya por eso, merece la pena echar unos partidillos con él.



75

ROCKY

- 59,95€ ■ 1 Ó 2 JUG.
- CASTELLANO
- RAGE ■ +13



Las cinco películas que contemplan el duro ascenso de Rocky Balboa (interpretado por el "singular actor" Sylvester Stallone) se condensan en este entretenido juego de boxeo en el que, en su modo principal, el modo Carrera, nos las vemos con 24 contrincantes, sacados directamente de todas esas películas.

valoración Está bastante bien realizado, siguiendo de cerca a las películas, pero sus modos de juego son demasiado escasos.

75



SLAM TENNIS

- 44,95€ ■ DE 1 A 4 JUG.
- CASTELLANO
- INFOGRAMES ■ T.P.



La apuesta de este título está en ofrecernos el difícil equilibrio entre la simulación realista y la diversión, todo con un estupendo nivel técnico. Aunque no tiene demasiadas opciones y además no cuenta con las licencias del "Grand Slam", es de lo más entretenido, sobre todo los partidos a dobles entre 4 jugadores.

valoración Su alto nivel técnico se plasma en buenas animaciones y gran cantidad de detalles gráficos, aunque le faltan más modos de juego.



81

SOCCER SLAM

- 59,95€ ■ DE 1 A 4 JUG.
- INGLÉS
- SEGA ■ T.P.



Sega no se ha cortado ni un pelo y ha creado este loco arcade de fútbol en el que únicamente se mantiene una regla: gana el que marca más goles. Por lo demás, partidos locos con equipos de 4 jugadores que pueden golpear a los rivales, usar turbos, o incluso movimientos especiales o disparos mágicos.

valoración Aunque no es rival para los juegos de fútbol "convencionales", es muy divertido, especialmente los partidos entre 4 jugadores.



78



SSX TRICKY

- 62,95€ ■ 1 Ó 2 JUG.
- CASTELLANO
- EA SPORTS ■ T.P.



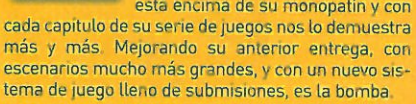
Su punto de partida no es el más original del mundo, pero promete diversión: 6 locos haciendo snowboard pendiente abajo, que mientras tanto se van entreteniendo haciendo acrobacias en cada rampa que pillan. Y para ser más variado, cada escenario está plagado de items ocultos y caminos alternativos.

valoración Es un juego entretenido, gráficamente vistoso, pero sin apenas novedades respecto de su antecesor, «SSX Snowboard».

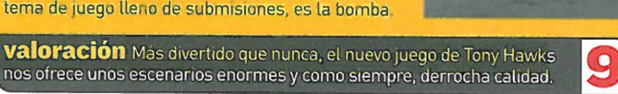
78

TONY HAWK'S PRO SKATER 4

- 64,95€ ■ 1 Ó 2 JUG.
- INGLÉS
- ACTIVISION ■ T.P.



Tony Hawk no tiene competidor si está encima de su monopatín y con cada capítulo de su serie de juegos nos lo demuestra más y más. Mejorando su anterior entrega, con escenarios mucho más grandes, y con un nuevo sistema de juego lleno de submisiones, es la bomba.



valoración Más divertido que nunca, el nuevo juego de Tony Hawks nos ofrece unos escenarios enormes y como siempre, derrocha calidad.



90



VIRTUA TENNIS 2K2

- 59,95€ ■ DE 1 A 4 JUG.
- CASTELLANO (TEXTOS)
- SEGA ■ T.P.



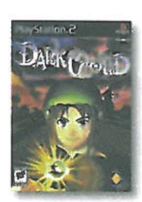
Este nuevo «Virtua Tennis» sigue conservando en PS2 las mismas virtudes que lo llevaron a lo más alto en DC. Sus gráficos son de lo mejorcito del género, los 16 tenistas son perfectamente reconocibles y el control enganchа desde la primera partida. Una gozada.

valoración El mejor juego de tenis de la historia también se puede jugar en PS2. Se puede decir más fuerte, pero no más claro.

91

Rol

Las mejores y más largas aventuras de toda tu vida.



DARK CLOUD

■ 57,05€ ■ 1 JUGADOR
■ CASTELLANO
■ SONY ■ +13



Bastan muy pocos minutos de juego con él para darnos cuenta de que se trata de un "action RPG" bastante inusual, en el que no faltan combates contra toda clase de bichos, pero con un fin tan insustancial como ir reconstruyendo aldeas con todo tipo de "casitas" y demás "piezas". Y eso que es de lo más vistoso.

valoración Se apoya en un apartado técnico logrado, pero con una base argumental tan poco sólida que acaba aburriendo al más paciente.



FINAL FANTASY X

■ 64,95€ ■ 1 JUGADOR
■ CASTELLANO (Textos)
■ SQUARESOFT ■ +13



Todo el que haya soñado con vivir una historia apasionante y mágica, llena de aventuras y secretos, épicos combates, amistad e incluso amor, tiene en éste su juego. Y por supuesto, a todo ello se le une un apartado técnico deslumbrante. Es un pecado muy gordo no jugarlo.

valoración Es el mejor juego de rol nunca visto en cualquier consola y de todos los tiempos. ¿Queda claro? **Review completa en pag 64.**



JADE COCOON 2

■ 59,95€ ■ 1 Ó 2 JUG.
■ INGLÉS
■ GENKI ■ T.P.



El juego de Genki se encuadra dentro de la línea, liderada por Pokémon, de juegos de rol en los que encontramos, cuidamos y entrenamos monstruos para utilizarlos posteriormente en montones de combates por turnos. En lo que falla la diversión que ofrece es en lo repetitivo que se hace su desarrollo.

valoración Es el único juego de mascotas virtuales en PS2, y se deja jugar de forma sencilla y entretenida, pero su argumento es un poco soso.



SHADOW HEARTS

■ 59,95€ ■ 1 JUGADOR
■ INGLÉS
■ SACNOTH ■ +16



Lo que hace único en el catálogo de PS2 a este juego es que es un juego de rol con un argumento de terror y con una ambientación cuidada y especialmente pensada para ponernos los pelos de punta. Su sistema de combates -por turnos, claro-, es muy divertido y dinámico. Pero eso sí, todo está en inglés.

valoración Es uno de los mejores RPG, al disponer de una personalidad propia, con sus divertidos combates y su terrorífica ambientación.



BALDUR'S GATE

■ 56,95€ ■ 1 Ó 2 JUG.
■ CASTELLANO
■ INTERPLAY ■ +13



Aunque el título de Interplay pertenece a una de las sagas de rol de mesa en PC más famosas, en realidad este juego tiene más dosis de beat'em up que de juego de rol. Técnicamente está en un nivel muy interesante, con gráficos detalladísimos y un montón de buenos efectos. Y su control es de lo más asequible.

valoración Capta muy bien la ambientación del «Dungeons & Dragons» de mesa y es divertido, pero a los amantes del rol les sabrá a poco.



EVERGRACE

■ 29,95€ ■ 1 JUGADOR
■ CASTELLANO
■ FROM SOFTWARE ■ +13



Es éste un juego de rol de corte clásico en el que asumimos el papel de dos personajes que viven historias separadas, aunque paralelas: mucha acción en un mundo medieval fantástico plagado de monstruos. Incorpora un atractivo control de fuerza de los ataques y además está íntegramente doblado al castellano.

valoración Aunque en ciertos detalles es original, su historia no engancha, al faltarle la profundidad y emoción de los grandes del género.





GRANDIA II

■ 59,95€ ■ 1 JUGADOR
■ INGLÉS
■ GAMEARTS ■ T.P.



Otro RPG de corte clásico que bajo un apartado gráfico infantilón (aunque muy vistoso y detallado) encierra, por encima de otras cosas, una trama larga, muy interesante y profunda, así como unos personajes llenos de personalidad, en fin, todos los elementos que los aficionados al género buscan en un título.

valoración Es un versión "clavada" de un juego que salió en Dreamcast hace más de dos años y se ha quedado un poco "viejo".





LEGION

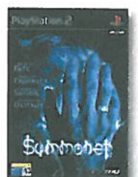
■ 59,95€ ■ 1 JUGADOR
■ INGLÉS
■ MIDWAY ■ +13



Después de una intro chulísima, este título es el típico juego de rol fantástico-medieval en el cual encarnamos al rey Arturo, acompañado por los famosos caballeros de la Tabla Redonda, cuyas habilidades debemos mejorar a base de combates y más combates. Del estilo de «Diablo», pero técnicamente flojillo.

valoración Como buen RPG de este estilo, se hace largo y es, ejem, "divertido", pero su bajo nivel técnico le baja unos cuantos puntos la nota.





SUMMONER 2

■ 63,05€ ■ 1 JUGADOR
■ INGLÉS
■ VOLITION ■ +13



Otro RPG del estilo de «Diablo», ambientado en un mundo medieval-fantástico, con un argumento interesante, y una utilización correcta del procesador gráfico de PS2, si bien presenta fallos inexplicables, como el puñetero "popping" o ciertas ralentizaciones. Y su otro hándicap es que está integramente en inglés.

valoración Está claro que no es de nuestros favoritos: su sistema de combate es lento, está en inglés, y se ha quedado un poco "anticuado".



Plataformas

¡Lo bien que se lo llega a pasar uno saltando, cogiendo cosas brillantes y buscando secretos durante horas...!



CRASH BANDICOOT



- 29,95€ ■ 1 JUGADOR
- CASTELLANO
- UNIVERSAL ■ T.P.

Adaptado estupendamente a los 128 bits de PS2, pero sin apartarse ni un ápice del desarrollo que tenían sus tres capítulos anteriores (en PlayStation), el marsupial más famoso de las consolas recorre 30 fases superando todo tipo de inconvenientes, recopilando cristales y rompiendo muchas, muchas cajas.

valoración Plataformas de primer nivel, entretenido, variado, y con mucha personalidad, pero... echamos en falta algo más de creatividad.



GIFT



- 57,04€ ■ 1 JUGADOR
- CASTELLANO
- CRYO ■ T.P.

Protagonizado por un diablillo saltarín, "Gift", el título de Cryo fue el primer plataformas de PS2. Cuenta con un desarrollo original, sobre todo para resolver puzzles, y con un buen número de niveles (más de 70) que, aunque no son muy largos, se complican bastante con la alta Inteligencia Artificial de los enemigos.

valoración Técnicamente está bastante bien, con uno de los tratamientos de luces y sombras más cuidados que se pueden ver en PS2.





HAVEN



- 59,99€ ■ 1 JUGADOR
- CASTELLANO
- MIDWAY ■ T.P.

En su género, es el más nuevo del catálogo (acaba de salir al mercado) y se presenta como uno de los plataformas más cuidados, tanto en su interesante argumento (más parecido al de los juegos de rol), como en la variedad de sus situaciones, y en el cuidado puesto en sus apartado técnico y de control de los personajes.

valoración Un plataformas que brilla especialmente por la variedad de sus situaciones y bastante más divertido de lo habitual.



JAK & DAXTER



- 29,95€ ■ 1 JUGADOR
- CASTELLANO
- SONY ■ T.P.

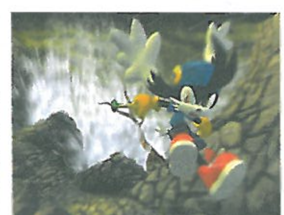
El mejor plataformas de PS2 viene firmado por los chicos de Naughty Dog, los creadores de los tres primeros «Crash Bandicoot» de PlayStation, y con ellos comparte el espíritu de variedad, acción, mucha diversión, ciertas dosis de humor... y todo con un desarrollo técnico de los más cuidados que se pueden ver.

valoración Genial en casi todo, su argumento es divertido, sus fases variadas, y visualmente, precioso. **Review completa en pag 92.**





KLONOA 2





- 57,04€ ■ 1 JUGADOR
- CASTELLANO
- NAMCO ■ T.P.

El plataformas de Namco fue muy esperado desde su primera parte, en PlayStation; pero su llegada supuso una decepción: «Klonoa 2» retoma el mismo concepto, de un gato que salta, agarra y dispara enemigos en un entorno gráfico colorido pero con el mismo sistema de camino trazado en "pseudo 3D".

valoración Y es que cuatro años y una nueva consola mucho más potente daban para algo más que este "gato en remojo". Decepcionante. 60



MONSTRUOS S.A.



- 49,95€ ■ 1 JUGADOR
- CASTELLANO
- SONY ■ T.P.

Plataformas "para Todos los Públicos" que todo lo más puede entretener (y no por mucho tiempo), a los aficionados al género más jovenzuelos, al presentar el desarrollo sosote y repetitivo de casi todos los juegos basados en películas de Disney. No es que sea muy malo, pero podría parecer de PlayStation.

valoración Técnicamente es muy flojo, visualmente no es gran cosa, y su desarrollo es simplón pero muy repetitivo, muy repetitivo, muy rep...





RATCHET & CLANK



- 59,99€ ■ 1 JUGADOR
- CASTELLANO
- SONY ■ T.P.

Un gato -Ratchet- se hace amigo y decide proteger a un pequeño robot -Clank- en este divertidísimo plataformas plagado de ingredientes de otros géneros (acción, puzzles, rol y hasta estrategia...) lleno de variedad en sus fases, y todo con una realización técnica excelente, tanto visual como sonora.

valoración Otro plataformas innovador en la medida en que se sale bastante de los esquemas típicos de su género. Quizás, se haga corto...



RAYMAN REVOLUTION



- 29,95€ ■ 1 JUGADOR
- CASTELLANO
- UBI SOFT ■ T.P.

A pesar de tener un título distinto, en realidad el primer (y por ahora, único) juego del simpático Rayman en PS2 es al conversión con algunos añadidos y unas cuantas más mejoras gráficas del mismo «Rayman 2» que salió hace mucho en la anterior generación. Claro que tan jugable y divertido como siempre, eso sí.

valoración No es original, sino una conversión de un juego a estas alturas... "antiguo". Pero es muy divertido y ahora está muy baratito...



Musicales

Después de jugar con cualquiera de estos juegos, estaremos preparados para ir a Operación Triunfo el año que viene.



BRITNEY'S DANCE BEAT

- 49,95€ ■ 1 Ó 2 JUG.
- CASTELLANO
- THQ ■ T.P.



La estrella más neumática del pop nos hace sudar... bailando en este juego que sigue la fórmula habitual en los juegos de baile: pulsar el botón correcto cuando se nos indica en pantalla. Gráficamente, es chulillo, y la música se sale, claro, con sus temas y unos cuantos extras curiosos. Pero echamos en falta variedad.

valoración Como juego de baile, no está nada mal. Pero tratándose del primer juego de la Spears en PS2, podría haber sido más espectacular.



EL LIBRO DE LA SELVA

- 60,07€ ■ 1 Ó 2 JUG.
- CASTELLANO (Doblado)
- DISNEY INTERACT. ■ T.P.



Mowgli y sus amigos nos demuestran que si hay algo que no les falta es ritmo, porque en lo demás no parece que hayan puesto demasiado interés: ni por sus (pocos) modos de juego ni por sus gráficos (por debajo de lo esperable) consigue esta conversión para PS2 superar a la original de PlayStation.

valoración Desde luego, es divertidísimo jugar utilizando la alfombrilla que trae incluida al comprar el juego. Si no, es bastante soso y corto.





FREQUENCY

- 59,95€ ■ 1 Ó 2 JUG.
- INGLÉS
- SONY ■ T.P.



Un juego bastante original que consiste en ir mezclando los diferentes canales en que puede estar grabada una canción a base de ir pulsando la secuencia correcta que va apareciendo en pantalla. Es intenso y adictivo (sobre todo si jugamos contra un amigo), pero es cierto que a muchos le resultará un poco complejo.

valoración Este juego visualmente yan psicodélico es más adictivo de lo que parece, pero sólo se lo recomendamos a los amantes del ritmo.



GITAROO MAN

- 64,95€ ■ 1 JUGADOR
- CASTELLANO
- THQ ■ T.P.



¿Cúal es el mejor arma como unos pérfidos invasores intergalácticos? Pues... ¿Una guitarra, tal vez? ¡Sí! Así que, a mover el pad, a pulsar los botones correctos y a hacer los "riffs" más cañeros en este juego de la escuela «Parappa». Es divertido a lo largo de sus 10 coloridos escenarios, pero en verdad, poco original.

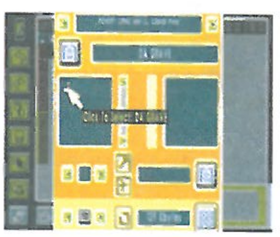
valoración Divertido y bien realizado, se le puede recomendar, sobre todo, a los que siempre quisieron tocar la guitarra... y son un poco torpes.





MTV MUSIC GENERATOR 2

- 59,95€ ■ DE 1 A 4 JUG.
- CASTELLANO
- CODEMASTERS ■ T.P.



Este título de Codemasters no es un juego en el que nos enfrentamos a los más duros DJs, sino un editor musical que nos permite crear nuestras propias composiciones aunque no tengamos oído musical ni para tocar la pandereta. Su interfaz no es precisamente sencillo, pero una vez aprendido resulta muy completo.

valoración Una rareza dentro del catálogo de PS2 recomendada para locos de la música sin miedo ante situaciones un poco complicadas.





PARAPPA THE RAPPER 2

- 59,95€ ■ 1 Ó 2 JUG.
- CASTELLANO
- SONY ■ T.P.



El perro rapero más delgaducho y famoso de PlayStation también ha dado un salto para seguir dando caña y mucha marcha rapera en PS2. Esta vez, llega con un argumento de lo más surrealista, pero a la hora de jugar, el desarrollo de las partidas es el de siempre y que todos conocemos. Pulsa, pulsa, pulsa...

valoración Poco se ha notado el cambio de los 32 bits a los 128 bits, pues visualmente sigue siendo igual de singular. Pero es muy divertido.



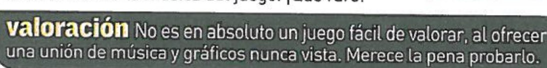


REZ

- 59,99€ ■ 1JUGADOR
- CASTELLANO
- SEGA ■ T.P.



Este singular juego de Sega, es en realidad un "shooter" musical en el que tanto la música como su psicodélico apartado visual se llevan todo el protagonismo. Su sistema de juego es también innovador, pues somos nosotros, al disparar a los "enemigos" los que vamos creando la música del juego. ¡Qué raro!







SPACE CHANEL 2

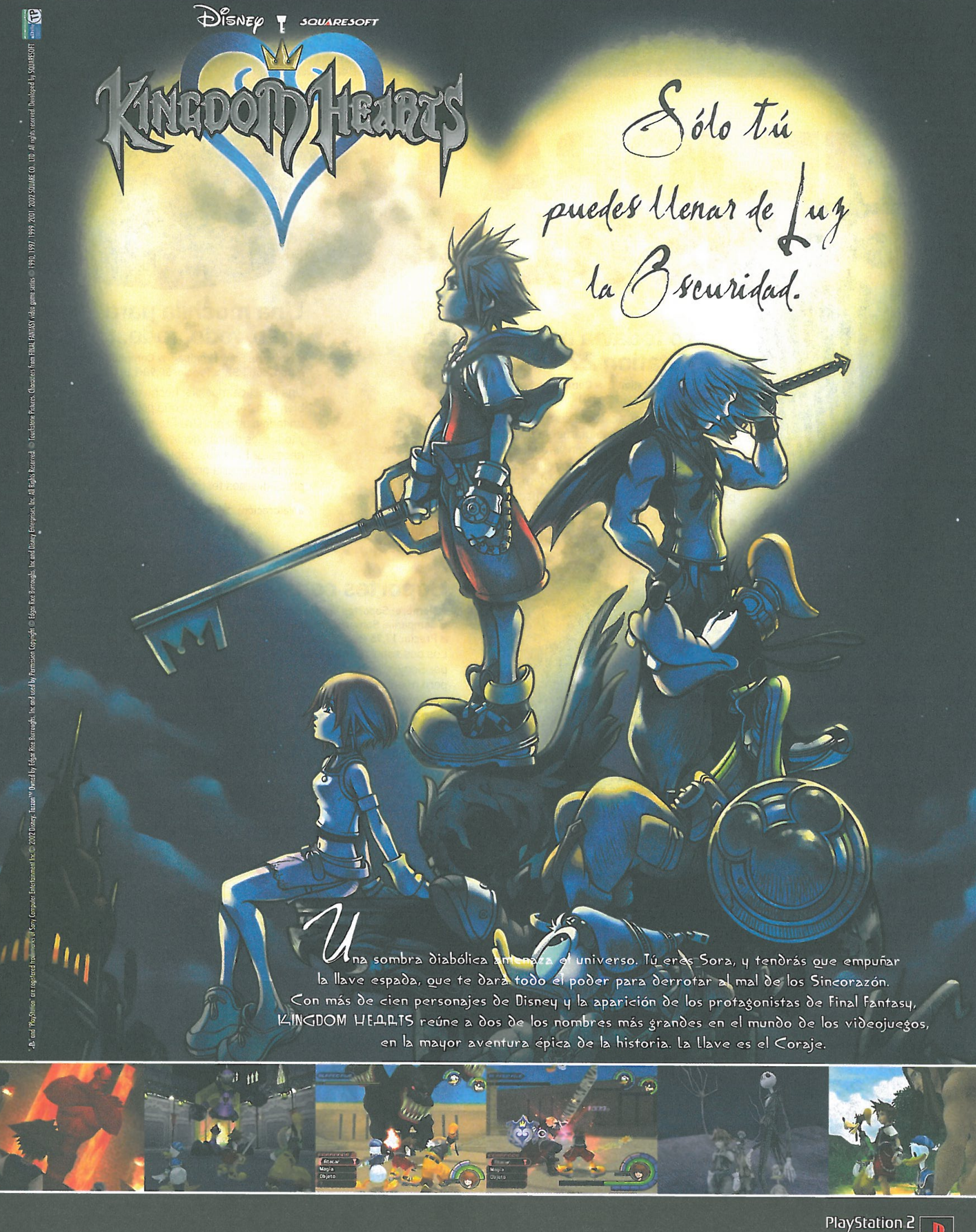
- 59,95€ ■ 1 JUGADOR
- CASTELLANO
- SEGA ■ T.P.



Unos marcianos estrafalarios están secuestrando a seres humanos y la reportera Ulala ha de salvarlos a golpe de cadera, bailando con la mejor música funki que se ha escuchado nunca en otro juego. Divertido como pocos, tiene dos inconvenientes: es exactamente igual que el de Dreamcast... y se hace muy corto.

valoración Con una música muy pegadiza y marchosa y un apartado visual de lujo, hace las delicias de los amantes del ritmo. Pero es corto.

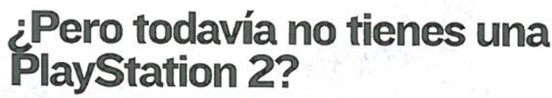




DISNEY
SQUARESOFT
KINGDOM HEARTS
Sólo tú puedes llenar de Luz la Oscuridad.
Una sombra diabólica amenaza el universo. Tú eres Sora, y tendrás que empuñar la llave espada, que te dará todo el poder para derrotar al mal de los Sincorazón. Con más de cien personajes de Disney y la aparición de los protagonistas de Final Fantasy, KINGDOM HEARTS reúne a dos de los nombres más grandes en el mundo de los videojuegos, en la mayor aventura épica de la historia. La Llave es el Coraje.
Atacar
Magia
Objeto
www.kingdom-hearts.com
PlayStation 2
PODER VALOR FANTASIA EL OTRO LADO

Los mejores accesorios para sacarle el máximo partido a tu consola.

MEJORA TU CONSOLA



¿Pero todavía no tienes una PlayStation 2?

Nombre: PlayStation 2 **Compañía:** Sony
Precio: 249,95 € (41.588 ptas)

La consola de Sony acaba de cumplir dos años, y disfruta de una salud actual absolutamente envidiable, con cientos de títulos para cada género y con verdaderas obras maestras. Y no hay que olvidar que también es reproductor de DVD. Ahora, su precio es muy competitivo, y la podemos hallar en diferentes packs con juegos, mando del DVD, pads de control, etc.

Valoración: ★★★★

Una mochila para llevar todo, todo, todo...

Nombre: Sony Handbag **Compañía:** Sony
Consola: PS2 **Precio:** 30,90€ (5.141 ptas)

Una práctica mochila, hecha de un material bien resistente, con la que podemos llevar de un lado a otro nuestra PlayStation 2, 5 juegos, y todos los demás accesorios que podamos necesitar (mandos, cables, etc...), pero siempre con la necesaria protección que nuestros preciadísimos tesoros se merecen.

Valoración: ★★★☆

Para tener todos tus juegos bien ordenados

Nombre: Games Station 3
Compañía: Logic 3
Consola: PS2 **Precio:** 36,00 € (5.990 ptas)

Un mueble de almacenamiento de juegos y tarjetas preparado para acoplarse con la consola, o con otros módulos más iguales que éste, para que nuestro "área de juego" tenga el orden que tanto le gusta a nuestra madre.. Tiene capacidad para almacenar hasta 12 juegos y 9 tarjetas de memoria.

Valoración: ★☆☆☆

Soportes consoleros

Nombre: Soportes Vertical y Horizontal
Compañía: Sony **Consola:** PS2
Precio: 13,95 € (2.321 ptas)

Los dos soportes han sido creados por Sony, cuestan lo mismo, pero mientras que el soporte horizontal tiene una función meramente estética (hace nuestra PS2 aún más chula), el vertical es bastante importante si vamos a tener colocada nuestra consola habitualmente en posición vertical. Éste, elimina posibles vibraciones que sin él pueden llegar a provocar que algunos discos se vean dañados. Y además, también queda bien chulo.

Valoración: ★☆☆☆

SOPORTE VERTICAL

SOPORTE HORIZONTAL

TARJETAS DE MEMORIA

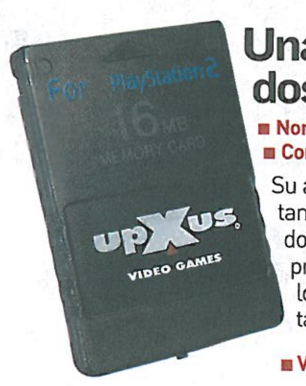


Toda tu memoria, en una tarjetita...

Nombre: Memory Card 2 **Compañía:** Sony
Consola: PS2 **Precio:** 39,95 € (6.647 ptas)

Hasta hace poco era la única tarjeta de memoria de PS2 en el mercado, pero aunque ahora hay otras, ésta cuenta con la garantía de calidad de Sony, así que sigue siendo muy recomendable para poder grabar el progreso de nuestras partidas.

Valoración: ★★★☆



Una sola tarjeta, dos memorias

Nombre: Memory Carde 16 Mb **Compañía:** Upxus
Consola: PS2 **Precio:** 60,00 € (9.983 ptas)

Su aspecto recuerda a la de Sony y su fiabilidad también está a la altura. No comprime y tiene el doble de capacidad que aquélla (aunque su precio también es mayor). Compatible con todos los juegos, cambiar entre un bloque y el otro es tan sencillo como mover un interruptor.

Valoración: ★★★★

MANDOS



Programa los movimientos más difíciles

■ **Nombre:** Dual Force 2
■ **Compañía:** Mad Catz
■ **Consola:** PS2
■ **Precio:** 26,95 € (4.484 ptas)

El mando de Mad Catz tiene un diseño compacto, pero es bastante cómodo, aunque un poco más pesado que el Dual Shock 2 que trae nuestra consola de serie. Por contra, el efecto de vibración es contundente, más incómodo que en el de Sony y además, permite la programación de movimientos especiales de hasta 15 pulsaciones, todo de una manera bastante sencilla.

■ **Valoración:** ★★☆☆

Con este precio, este mando es una ganga

■ **Nombre:** Upxus Double Shock
■ **Compañía:** Upxus ■ **Consola:** PS2 ■ **Precio:** 17,95 € (2.987 ptas)

El mando de Upxus sigue siendo uno de nuestros mandos de control preferidos. Su forma es casi idéntica a la del Dual Shock 2, con lo que está asegurada su comodidad. Todo, desde los sticks hasta el resto de los materiales presenta un nivel de calidad muy interesante. En cuanto a su funcionamiento, tiene las mismas funciones que el mando de Sony, pero los botones no son analógicos. Lo mejor de todo, es su precio, ya que es sin duda, uno de los mandos más baratos que se pueden encontrar.

■ **Valoración:** ★★★☆



Para ciertos juegos, lo mejor es contar con un guerrero.

■ **Nombre:** Pro Play Warrior 2
■ **Compañía:** H. de Nostromo
■ **Consola:** PS2
■ **Precio:** 16,90 € (2.812 ptas)

Con un diseño muy en la línea de la propia PS2, y fabricado con unos materiales de excelente calidad, es el mando que más nos gusta después del mando de Sony. Además, sus sticks son tienen una factura excelente y son suaves y cómodos. Y a pesar de ser un poco más grande que el Dual Shock, no es nada incómodo. Un guerrero muy recomendable para jugar en nuestra PS2.



■ **Valoración:** ★★★☆

Cuatro jugadores en PS2... ¡Sin multitap!

■ **Nombre:** USB Shock Controller
■ **Compañía:** Project Design
■ **Consola:** PS2
■ **Precio:** 23,95 € (3.985 ptas)



El primer pad USB para PS2 cuenta con motores de vibración y además funciones de turbo y de cámara lenta. Pero su principal ventaja está en la conexión USB, que nos permite usarlo en un PC o en PS2, eso sí, sólo con juegos que reconozcan los puertos como jugadores.

■ **Valoración:** ★★★☆

Olvídate de los cables, que ya no se llevan nada

■ **Nombre:** Shock 2 Infrared
■ **Compañía:** Thrustmaster
■ **Consola:** PS2
■ **Precio:** 29,95 € (4.983 ptas)

El mando de Thrustmaster tiene un bonito diseño, bastante innovador pero también cómodo, además de las mismas funciones vibratorias y analógicas del mando oficial de Sony. También comparte con este mando el precio (no es barato), y su principal baza está en que funciona como un mando a distancia, por infrarojos, con lo que nos olvidamos de los cables: es muy cómodo jugar con él, incluso desde lejos.

■ **Valoración:** ★★☆☆



NO LO PIERDAS DE VISTA

EL MEJOR MANDO PARA PS2

El mando que más manda

■ **Nombre:** Dual Shock 2
■ **Compañía:** Sony ■ **Consola:** PS2
■ **Precio:** 29,95 € (4.983 ptas)

No solo es el mando más popular, sino que ofrece una calidad y una ergonomía fuera de ninguna duda. Esto ha llevado al Dual Shock 2 a ser considerado como uno de los mejores mandos de consola de todos los tiempos. Tiene función analógica en todos sus botones, lo que le permite medir el grado de presión que realizamos, y cuenta con la garantía de calidad de Sony. Su único hándicap es el precio, un poco más alto que el de los otros mandos.

■ **Valoración:** ★★★★



Duro y resistente, aunque limitado

■ **Nombre:** Mando DVD ■ **Compañía:** Logic 3 ■ **Consola:** PS2 ■ **Precio:** 22,95 € (3.819 ptas)

Con una construcción bastante sólida y un buen alcance, el mando de DVD de Logic 3 ofrece bastante fiabilidad y resistencia a los "castañazos" que tan habitualmente se llevan todos los mandos a distancia en las casas. Su único hándicap es que no incluye las nuevas funciones del mando de DVD oficial de Sony, pues funciona con los drivers que trae de serie nuestra consola PS2. Además, no es mucho más barato que el oficial, pues sólo cuesta 5 euros menos. En fin que si queremos ahorrar hasta el último céntimo, no es mala opción. Si no, mejor nos tiramos por el de Sony.

■ **Valoración:** ★★★☆





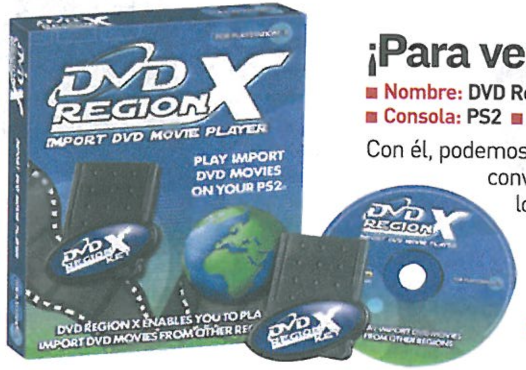
Bonito, y barato... aunque no tan bueno

■ **Nombre:** DVD Remote Control Steps ■ **Compañía:** Molon Labe ■ **Consola:** PS2 ■ **Precio:** 14,95 € (2.487 ptas)

Este simpático mando a distancia no es que sea el mejor que hayamos probado, pero lo que sí es cierto es que es el más económico del mercado, la cual es además su principal virtud. Por lo demás, es pequeño y cómodo, porque aunque el plástico del que está fabricado no lo dota de gran consistencia, pesa muy poquito. Y sus funciones son las básicas, o sea, que no incluye las funciones extra del mando oficial.

■ **Valoración:** ★★☆☆





¡Para ver todas las pelis del mundo!

■ **Nombre:** DVD Region X v.2.22 ■ **Compañía:** Datel Limited ■ **Consola:** PS2 ■ **Precio:** 25,00 € (4.160 ptas.)

Con él, podemos sacarle el máximo partido a nuestra consola PS2 convirtiéndola en un auténtico reproductor DVD multizona, lo que significa poder ver películas de cualquier zona del mundo, ideal para los cinéfilos más recalcitrantes. Es un producto exclusivo que sólo lo podréis encontrar en la página web **www.mundoasia.com**

■ **Valoración:** ★★★☆

NO LO PIERDAS DE VISTA

EL MEJOR MANDO A DISTANCIA PARA PS2



Bueno, resistente y el más completo de todos

■ **Nombre:** Mando DVD ■ **Compañía:** Sony ■ **Consola:** PS2 ■ **Precio:** 27,95 € (4.650 ptas)

Con materiales de calidad, que le dan resistencia y el mismo tacto de nuestra PS2, el mando oficial es la mejor apuesta, sobre todo al contar con funciones que ningún otro mando ofrece (tres velocidades de avance y retroceso, función de búsqueda, visualización en la TV de los tiempos de reproducción o restante,...) Pero no es el más barato, y necesita 2Mb en la Memory Card para guardar los "drivers" para no tener que grabarlos cada vez que vayamos a ver una peli.

■ **Valoración:** ★★★★

El mando más pequeñito de todos

■ **Nombre:** Mini Remote
■ **Compañía:** Joytech
■ **Consola:** PS2/PSOne
■ **PVP.:** 17,95 € (2.986 ptas)



Este mando a distancia de Joytech puede utilizarse para controlar las funciones de audio de PSOne y las de audio o de DVD de PS2, con las funciones más básicas. Lo más gracioso es su pequeñísimo tamaño, con el mismo grosor y no mucho más grande que una tarjeta de memoria de la consola, lo que hace que podamos guardarlo en una de las ranuras de las tarjetas. Y además, el receptor no necesita que retiremos uno de los mandos de control.

■ **Valoración:** ★★☆☆

VOLANTES

Pues yo... tengo un Ferrari en mi casa

■ **Nombre:** Ferrari Force Feedback GT
■ **Compañía:** Thrustmaster
■ **Consola:** PS2 ■ **Precio:** 135,17 € (22.490 ptas.)

Construido a partir del Ferrari Modena 360 Racing Wheel, Thrustmaster nos ofrece un volante con conexión USB que cuenta con cambio de marchas secuencial, pedales de acelerador y freno, una construcción inmejorable y, por supuesto, Force Feedback. Es la mejor alternativa que se puede encontrar al GT Driving Force, nuestro favorito, pero todavía más caro, lo que le resta algunos puntos.

■ **Valoración:** ★★★☆



Dos en uno, también funciona en mi PSOne

■ **Nombre:** Fanatec Speedster 2 ■ **Compañía:** Sony
■ **Consola:** PS2/PSOne ■ **Precio:** 64,95€ (10.807ptas.)

Compatible también con PSOne, el "FS2" no tiene Force Feedback, pero tiene una estupenda estructura de acero y el volante recubierto con goma antideslizante. Su acabado es muy realista, con salpicadero y caja de cambios en aluminio pulido y una buena resistencia al giro, reforzada por su sistema de fijación de ventosas y abrazaderas.

■ **Valoración:** ★★★☆



Conduciendo mi McLaren, nadie se atreve a retarme en un rally

■ **Nombre:** McLaren Force Feedback ■ **Compañía:** Ed Games
■ **Consola:** PS2/PSOne ■ **Precio:** 92,95€ (15.466ptas.)

Hace poco más de un año que fue lanzado este volante, una lógica evolución del "McLaren Steerin Wheel", con tecnología Force Feedback, vibración en volante y pedales, y con la caja de cambios separada del mueble del volante. La calidad de sus materiales no supera a la de otros volantes, pero su precio es bastante competitivo.

■ **Valoración:** ★★☆☆

Un volante con mucha resistencia

■ **Nombre:** Top Drive Force
■ **Compañía:** Logic 3
■ **Consola:** PS2 ■ **Precio:** 99,00 € (16.472 ptas)

Hace poco se presentó en Europa este atractivo volante para PS2, compatible con todos los juegos de velocidad de la consola y también con tecnología Force Feedback. Además, este mando también tiene motores de vibración e incluye dos posiciones diferentes para regular su sensibilidad. Pero lo mejor de todo es su precio, por debajo del volante oficial de Sony.

■ **Valoración:** ★★★☆



NO LO PIERDAS DE VISTA

EL MEJOR VOLANTE PARA CONDUCIR EN PS2

Agárralo y prepárate a dar la vuelta al mundo en tu PS2

■ **Nombre:** GT Driving Force ■ **Compañía:** Logitech ■ **Consola:** PS2
■ **Precio:** 119,95 € (19.958 ptas)

Pese a que no es muy económico (en realidad es bastante caro, ¿por qué no decirlo?) es nuestro favorito. Sus puntos fuertes están en la función Force Feedback, (ofrece una resistencia progresiva al giro y aumenta así el realismo), pedales metálicos, gran consistencia y un tacto enormemente real. Si fuera más barato...

■ **Valoración:** ★★★★

PISTOLAS

La más real de todas las pistolas



Nombre: Desert Eagle.50AE
Compañía: Thrustmaster **Consola:** PS2/PSOne
Precio: 36,95 € (6.148 ptas)

Efectivamente, este arma de Thrustmasteres una réplica de la Desert Eagle real, con un diseño enormemente atractivo y un peso bastante importante (pesa más de 500 gramos) para hacer que jugar con ella se convierta en lo más realista posible. Compatible con PSOne y PS2, se la recomendamos a los más fanáticos de los juegos de disparos... que tengan buenos biceps.

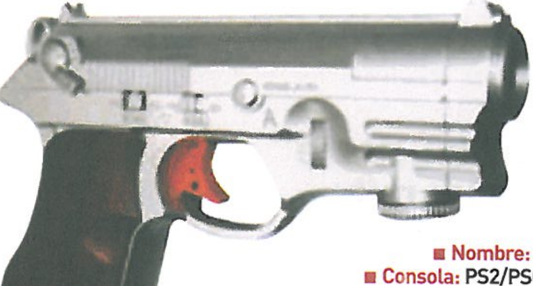
Valoración: ★★★☆

Una pistola apta para los zurdos de la casa

Nombre: P99G2 Light Blaster **Compañía:** Logic 3
Consola: PS2 **Precio:** 39,95 € (6.647 ptas)

La pistola creada por Logic 3 es una estupenda opción que combina fiabilidad y precisión con una sujección cómoda, pensada tanto para usuarios diestros como zurdos. Entre sus funciones está el efecto de retroceso, bastante realista, o el de disparo y recargas automáticas, con velocidad de recarga variable. Con la pistola se incluye un pedal de recarga muy cómodo.

Valoración: ★★★☆



Ten mucho cuidado con mi pistola, forastero

Nombre: Scorpion PT **Compañía:** Blaze
Consola: PS2/PSOne **Precio:** 23,90€ (3.976 ptas)

La pistola Scorpion PT, creada por Blaze, une a su atractivo diseño las funciones de disparo automático con recarga automática o manual. Todo ello, con un sistema de puntero láser de alta precisión que facilita un montón las cosas a la hora de apuntar con ella. Es compatible con PSOne, pero no con los juegos que utilicen la tecnología GunCon 2en PS2, pues no se conecta a ella a través del puerto USB.

Valoración: ★★☆☆



El arma favorita de Bond... James Bond

Nombre: WALTHER PPK **Compañía:** Thrustmaster
Consola: PS2/PSOne **Precio:** 42,95 € (7.146 ptas).

Otra réplica de un arma real nos ofrece Thrustmaster, en este caso la pistola que James Bond suele llevar en su cartuchera debajo del smoking. Su elegante diseño no está reñido con una precisión muy bien ajustada. Y es compatible con PSOne, pero también con los juegos de PS2 con sistema GunCon 2, al conectarse por el puerto USB.

Valoración: ★★★☆



Otra Desert Eagle, la joya del ejército israelí

Nombre: Desert Eagle **Compañía:** Hypnosys
Consola: PS2 **Precio:** 40,00 € (6.655 ptas)

Realizada también a partir del modelo real de una Desert Eagle, la pistola de Hypnosys es compatible con todos los juegos de disparo para PS2 (aunque no para los de Psone)pues se conecta a ella a través del puerto USB. Este arma cuenta con una cruceta de control para desplazarnos por el escenario y un pedal para agacharnos o recargar en juegos como Time Crisis II. Cuenta también con retroceso, con lo que jugar con ella se hace muy real.

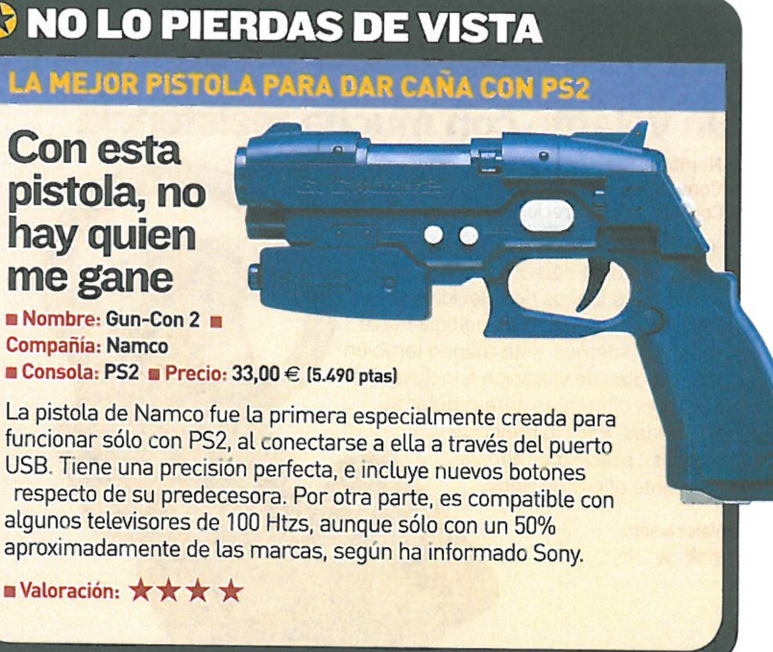
Valoración: ★★★☆



NO LO PIERDAS DE VISTA

LA MEJOR PISTOLA PARA DAR CAÑA CON PS2

Con esta pistola, no hay quien me gane

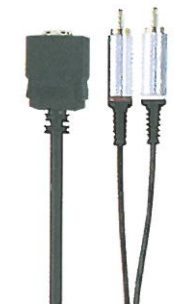


Nombre: Gun-Con 2
Compañía: Namco
Consola: PS2 **Precio:** 33,00 € (5.490 ptas)

La pistola de Namco fue la primera especialmente creada para funcionar sólo con PS2, al conectarse a ella a través del puerto USB. Tiene una precisión perfecta, e incluye nuevos botones respecto de su predecesora. Por otra parte, es compatible con algunos televisores de 100 Htzs, aunque sólo con un 50% aproximadamente de las marcas, según ha informado Sony.

Valoración: ★★★★

CABLES



Oye, que mis cables son de oro del bueno

■ **Nombre:** Cable HDTV ■ **Compañía:** Sony
■ **Consola:** PS2 ■ **Precio:** 21,00 € (3.494 ptas)

Hace poco se puso a la venta en Japón el primer cable de PS2 específicamente diseñado para televisores de alta definición. Gracias a un baño de oro y a la fabricación al vacío, esta conexión permite aprovechar las funciones de "progressive scan" de los televisores más modernos.Eso sí, de momento esta función sólo es compatible con determinados juegos que ya vengan preparados para ello, como «Tekken 4».

■ **Valoración:** ★★★★

Pues yo tengo todos los cables que necesito.



■ **Nombre:** Ultimate Cable Pack
■ **Compañía:** Joytech ■ **Consola:** PS2
■ **Precio:** 19,95 € (3.320 ptas)

Joytech nos ha preparado un kit con todos los cables que, en principio, vamos a necesitar para disfrutar a tope de nuestra PS2, todo a un precio muy interesante. El pack trae un cable AV-Scart (el que lleva euroconector), un cable óptico digital para la conexión a un amplificador de sonido, y un cable de extensión para el mando de control.

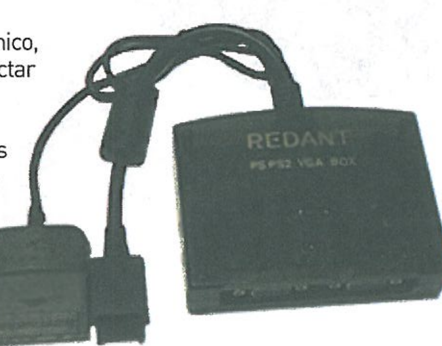
■ **Valoración:** ★★★★

Para ver los juegos en el estupendo monitor de mi PC

■ **Nombre:** VGA Box ■ **Compañía:** Redant ■ **Consola:** PS2
■ **Precio:** 55,95€ (9.309 ptas)

Es este un cable, no muy económico, por cierto, que nos permite conectar nuestra PS2 (también sirve con PSOne) a un monitor VGA de ordenador, con lo que obtenemos una de las mayores calidades de imagen posibles. Un cable recomendado para obsesos compulsivos de los colores

■ **Valoración:** ★★★★



Aquí mi multi-tap, aquí mis tres amigos

■ **Nombre:** Multitap PS2 ■ **Compañía:** Sony ■ **Consola:** PS2 ■ **Precio:** 44,95 € (7.479 ptas)

SI queremos echar una partida con varios amigos a pantalla partida con nuestra PS2, por mucho que nos duela, tenemos que arrascarnos el bolsillo y comprar un multi-tap, pues lamentablemente no nos vale el que teníamos de PSOne. Éste es el oficial de Sony, un poco más caro que cualquier otro, porque lo bueno cuesta...

■ **Valoración:** ★★★★

JOYSTICK

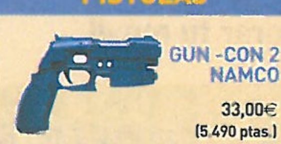
El pilotaje más real se practica en PS2

■ **Nombre:** Top Gun Fox 2 Pro ■ **Compañía:** Thrustmaster
■ **Consola:** PS2 ■ **Precio:** 47,95 € (7.980 ptas)

Para sacarle todo el partido a los simuladores de vuelo que comienzan a aparecer en PS2, nada mejor que un joystick ultrarrealista como éste: 8 botones de disparo, 2 motores de vibración, palanca de gases independiente y un stick para controlar las vistas con el pulgar... vamos que la sensación de estar manejando un avión es total.

■ **Valoración:** ★★★★

LOS RECOMENDADOS POR HOBBY CONSOLAS

PS2	VOLANTES	PISTOLAS	PADS CONTROL	TARJETAS	VARIOS
	GT DRIVING FORCE 119,95€ (19.958 ptas.)	 GUN -CON 2 NAMCO 33,00€ (5.490 ptas.)	 DUAL SHOCK 2 SONY 29,95€ (4.983 ptas.)	MEMORY CARD 16MB UPXUS 60,00€ (9.983 ptas.)	MANDO DVD SONY 27,95€ (4.650 ptas.)

ANALISIS

LOS MEJORES JUEGOS DE PS2 ANALIZADOS A FONDO



Así analizamos los juegos

▶ **LLEGAMOS HASTA EL FINAL.** Para poder valorar un juego con total autoridad hay que exprimirlo a tope, desvelar todos sus secretos, descubrir todas sus posibilidades... Nosotros lo hacemos con cada uno de ellos, aunque nos dejemos los dedos en el intento.

▶ **CONTAMOS CON LOS MEJORES EXPERTOS.** El equipo de críticos de HC no está formado por aficionados. Para poder analizar juegos en nuestra revista hay que ser un auténtico "licenciado" en videojuegos. Y los más de 10 años que llevamos en el kiosco avalan esta afirmación.

▶ **PUNTUAMOS CON TOTAL OBJETIVIDAD.** Creemos que es muy importante ir bien informado a la hora de comprar un juego. Por eso nos tomamos muy en serio este tema y, tras discutir entre nosotros la puntuación de cada título, te contamos lo que realmente pensamos sobre él. Sin pelos en la lengua y con la mayor rigurosidad.

Así puntuamos

▶ **MENOS DE 50: MALO.** Como en el colegio: si no se llega al 5 es un suspenso. Olvídate de este juego, por favor.

▶ **DE 50 A 59: REGULAR.** Aprobado por los pelos. Si te lo regalan échale un ojo, pero si tienes que pagar por él...

▶ **DE 60 A 69: ACEPTABLE.** No está mal. Tiene algunos alicientes y puede ser recomendable, pero con reservas.

▶ **DE 70 A 79: BUENO.** Si te gusta el género o te atraen los protagonistas, seguro que te divertirás con él.

▶ **DE 80 A 89: MUY BUENO.** No te quepa duda: con este juego te lo vas a pasar en grande, de lo mejor en su género y en todo el catálogo de la consola.

▶ **DE 90 A 95: EXCELENTE.** Cómpralo sin dudarlo, te guste o no el género al que pertenece: es uno de los juegos imprescindibles que hay para tu consola.

▶ **MÁS DE 95: OBRA MAESTRA.** Hablamos de uno de los mejores juegos de la historia. Si no te haces con él, te señalarán por la calle y tus colegas se reirán de ti.

Así es nuestra ficha



▶ **LO MEJOR.** Lo más destacado del juego, las razones que te pueden llevar a comprártelo.

▶ **LO PEOR.** Los aspectos menos logrados, lo que te puede invitar a "pasar" de un juego.

▶ **ALTERNATIVAS:** Aquí te ofrecemos los juegos similares que hay disponibles en las tiendas.

▶ **GRÁFICOS:** Valoramos el apartado visual: diseño de personajes y decorados, animaciones, efectos...

▶ **SONIDO:** Puntuamos la música, los efectos de sonido, las voces, el doblaje al castellano...

▶ **DURACIÓN:** La esperanza de vida de un juego: horas de juego reales, modos, opciones, multijugador...

▶ **DIVERSIÓN:** Todo lo que hace que un juego sea divertido: mecánica de juego, desarrollo, control, ambientación, dificultad, ritmo, argumento...

▶ **PUNTUACIÓN FINAL:** La nota definitiva teniendo en cuenta todos los apartados anteriores. NO es una media aritmética, pues la diversión es lo que más cuenta.

▶ **VALORACIÓN:** La sentencia final, una valoración general del juego situándolo dentro del catálogo de su consola. Es la opinión "oficial" de Hobby Consolas.



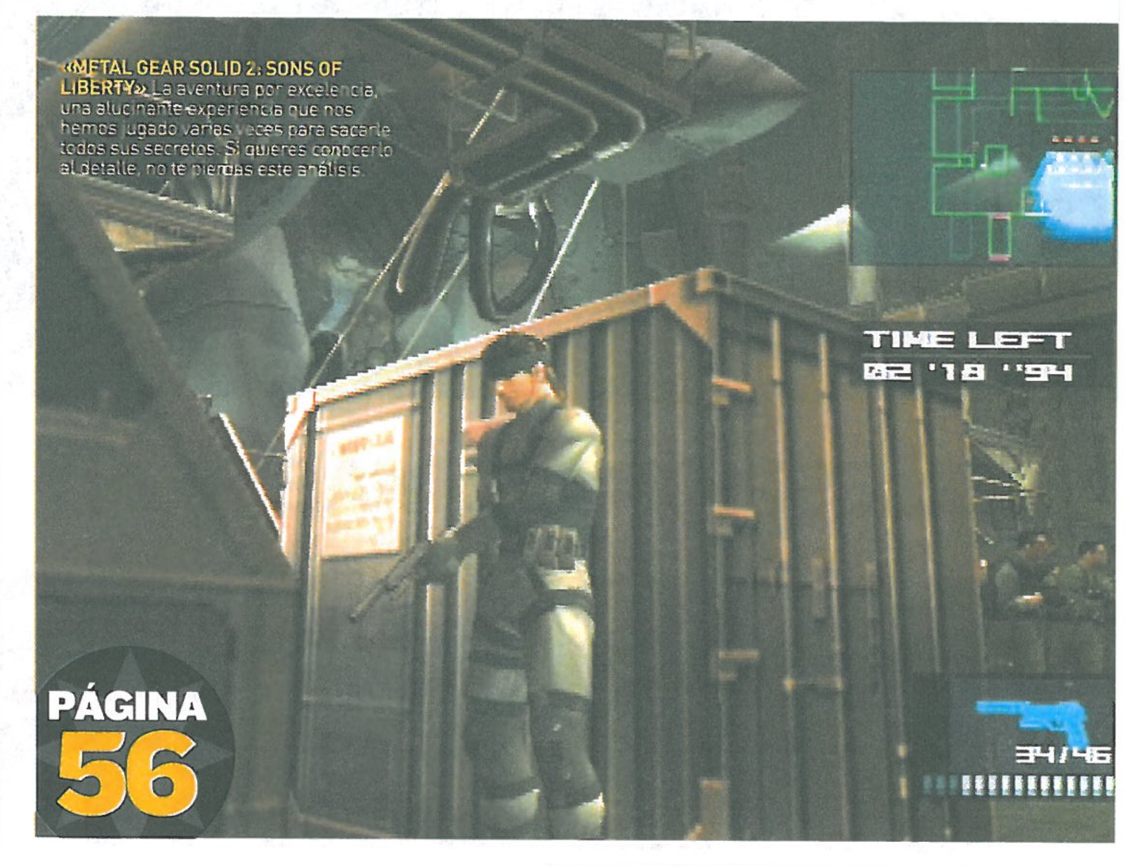
PÁGINA 60

GT 3 A-SPEC. Este es más que un juego de coches, es todo un tratado de conducción y mecánica que nosotros nos hemos exprimido a fondo.



PÁGINA 86

FIFA 2003 Esta nueva versión de la saga futbolera ha dado un cambio radical en su jugabilidad, y nos hemos hecho con ella.



«METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY» La aventura por excelencia, una alucinante experiencia que nos hemos jugado varias veces para sacarle todos sus secretos. Si quieres conocerlo al detalle, no te pierdas este análisis.

PÁGINA 56

LOS JUEGOS ANALIZADOS

PlayStation 2



PÁGINA 76

TEKKEN 4 El rey de la lucha en PS2 no es fácil de dominar. Sus luchadores pelean que da gusto. Pero nosotros les hemos dado cera.

■ AVENTURA ■ KONAMI ■ 1 JUG. ■ CASTELLANO (Subtítulos) ■ 66,00 € (10.981 ptas.) ■ +18 años ■ Lanzamiento: Ya disponible

SIEMPRE ALERTA. Los enemigos pueden descubrirnos en cualquier sitio, ya que son los más inteligentes que hemos visto nunca en un videojuego. Mucho cuidado con hacer ruido o dejar huellas.

EL ESPIONAJE MÁS REAL

MGS: SONS OF LIBERTY



Después de arrasar en PlayStation, Solid Snake protagoniza la aventura de espías más intensa que ha pasado por consola alguna, y ahora arropado por el mejor apartado técnico de PS2.

■ **METAL GEAR ES EL ARMA DEL FUTURO,** un enorme robot con armamento nuclear que ha puesto en jaque a los gobiernos más poderosos del mundo. Mira que si fuese a caer en malas manos... ¡Zas! Dicho y hecho. Unos terroristas han tomado el barco en el que transportaban a Metal Gear y ya están pensando en cobrar un rescate. Menos mal que Solid Snake, el soldado más preparado (y fanfarrón) de la tierra, también viaja en ese barco, y su misión es detener a las tropas de Revolver Ocelot (al que recordaréis del primer juego) y devolver la tranquilidad al mundo libre.

Para conseguirlo, nada mejor que una aventura en tercera persona en la que nuestro objetivo, como sucedió en el primer «MGS», no es avanzar "a saco" por los dos gigantescos niveles del juego (un barco y una plataforma petrolífera) sino atravesar las instalaciones del enemigo sin ser detectados. Así que ya os podéis ir preparando para utilizar todos los trucos y "gadgets" del mejor espía, desde un sofisticado radar para esquivar a los enemigos, hasta una caja de cartón...

Pero como a veces es imprescindible emplear la fuerza, Kojima (el genio creador del juego) también nos ha cubierto las espaldas con las armas más modernas, a las que les vamos a sa-





EL METAL GEAR está custodiado por todo un ejército de marines a los que debemos despistar con nuestra astucia.



MANO A MANO. Raiden y Snake protagonizan los momentos más intensos de «MGS 2». Aquí controlamos al primero.



LA LLUVIA nos ocasionará distintos problemas: nos hará dejar huellas, nos dificultará la visión... incluso nos constipará.

COMO EN MGS

SI JUGASTEIS AL PRIMER «Metal Gear» seguro que os sonarán muchas situaciones. De hecho, podemos decir que hay escenas que se han debido incluir con ese fin: apariciones desde el agua, enemigos abatidos por los pasillos, interrogatorios... Un guiño que tiene su explicación al final del juego. Paciencia...











QUE NO TE VEAN

Aunque se manejan armas, el mejor modo de avanzar -como siempre- es tratar de pasar desapercibidos:

1. **HAY QUE OCULTARSE** tras las paredes y los objetos y vigilar a los enemigos.
2. **LA VISTA SUBJETIVA** nos permite apuntar mejor a los centinelas.
3. **NO DEJAR RASTROS.** Lo mejor es, una vez hayamos noqueado a un enemigo, ocultarlo en algún rincón.

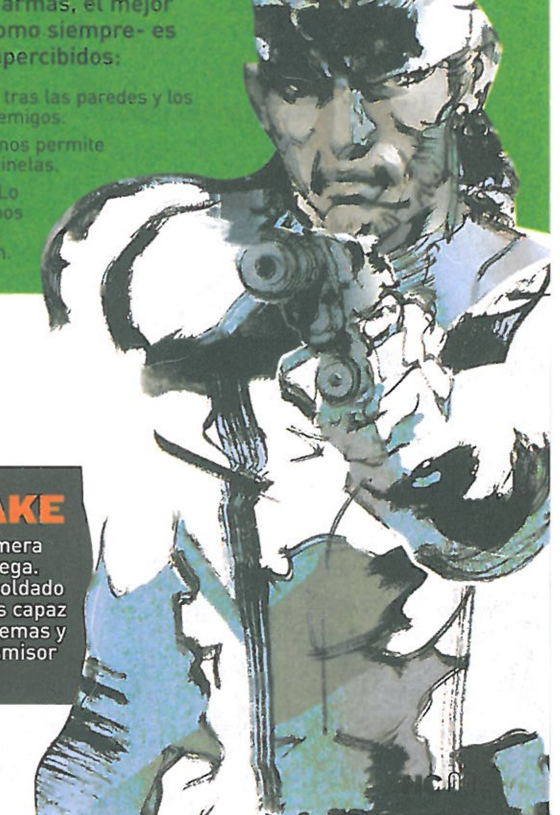
car todo el partido gracias a una nueva perspectiva en primera persona. O sea que en cuanto la cosa se complica, presionamos R1, hacemos puntería y nos liamos a tiros con los enemigos.

→EN CUANTO A LA MECÁNICA DE JUEGO, «Metal Gear Solid 2» conserva el mismo desarrollo de la primera parte: mientras nos mantenemos ocultos podemos avanzar sigilosamente, parapetados en cada esquina para descubrir los caminos seguros, y sin perder de vista las salidas de sus enormes escenarios 3D. Pero si uno de los centinelas nos detecta hace saltar la alarma, el radar desaparece y montones de enemigos nos rodean. Para contrarrestar la enorme Inteligencia Artificial de los terroristas, Snake cuenta con el mejor entrenamiento, y claro, todas sus habilidades le sirven para ir ▸▸



SOLID SNAKE

EL PROTAGONISTA de la primera parte reaparece en esta entrega. Como sabréis, Snake es un soldado creado genéticamente que es capaz de soportar condiciones extremas y que lleva un radar y un transmisor insertados en su cuerpo.



EXTRAS POR UN TUBO

La edición española del juego incluye un fabuloso DVD con todo lo que os gustaría saber sobre la creación de esta obra maestra. ¿Qué más se puede pedir? Alucinad...



KOJIMA, el creador del juego, también charla con Solid Snake a través del Codec.



UN TOUR VIRTUAL por los estudios de programación de Konami en Japón. ¡Flipante!



ASÍ SE PROGRAMA la mejor aventura de la historia, con unas cuantas piezas de Lego y con mucha imaginación.



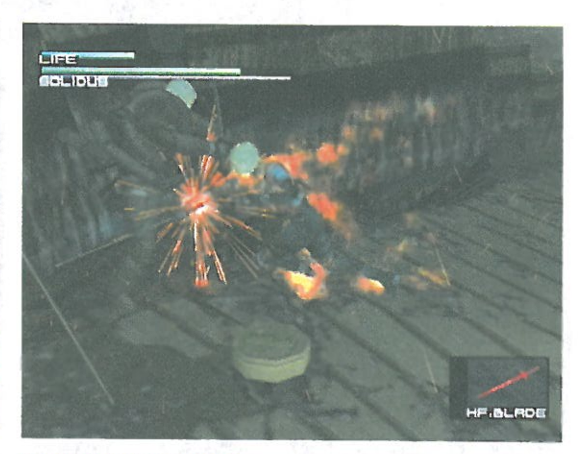
LOS ESCENARIOS son hiperrealistas, y se puede interactuar con casi todos los elementos que vemos en pantalla.



EL ARSENAL es alucinante. En esta ocasión disponemos de más armas automáticas y de un potente lanzagranadas.



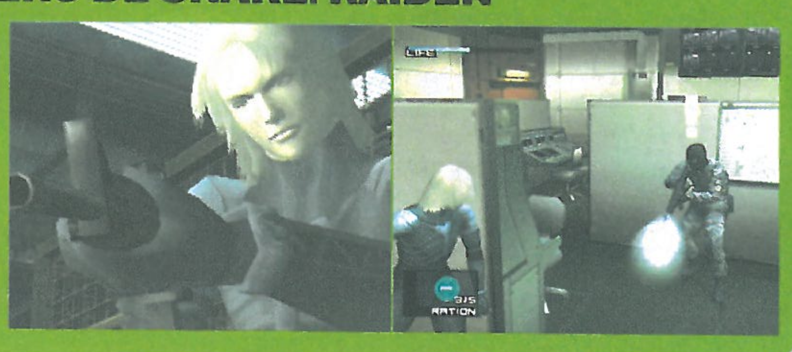
HAY ENEMIGOS FINALES como Metal Gear. Bueno, no sólo uno, porque hay hasta 25 de ellos, uno tras otro. ¿Difícil? Sí.



INCLUSO HAY UN DUELO con espadas que es insuperable, No habéis sentido tanta emoción con ningún otro juego.

EL COMPAÑERO DE SNAKE: RAIDEN

UNA DE LAS GRANDES NOVEDADES de esta segunda parte de «Metal Gear» es la aparición de un segundo personaje llamado Raiden, al que controlaremos durante la mitad de la aventura. Raiden tiene su propia historia, cuenta con habilidades similares a las de Snake y otras de cosecha propia y también está dispuesto a todo.



OCELOT

VUELVE A SER el peor enemigo de Snake. Ahora es el líder de un grupo de terroristas que han robado a Metal Gear y se ha "colocado" una nueva mano que sustituye la que le amputaron en «MGS».

cumpliendo las pequeñas misiones (sacar fotos, desactivar bombas o cubrir a un inocente con un rifle de francotirador) que van apareciendo a lo largo de la aventura, y que son la principal diferencia respecto al primer juego. También nos ayudan personajes secundarios a través del Codec (un "móvil" para espías) y ¡Tachán! de Raiden, otro protagonista que controlamos durante la mitad del juego.

Y el apartado visual está a años luz de cualquier otro juego que se os pase por la cabeza. Uno se pasa toda la aventura esperando cuál será el próximo efecto con el que vamos a alucinar. Y todo con unos escenarios "hiperdetallados" en los que se puede interactuar con casi todo. Total que, después de las 12 horas que puede durar el juego (aunque una de cada tres sean vídeos y llamadas por el Codec) no dudaréis un se-



EN ACCIÓN lo mejor es afinar la puntería con la mira láser y dar a los enemigos en la cabeza o en su radio (para cortar la comunicación). Por cierto, aquí estamos manejando a Raiden mientras Snake nos apoya. ¡Qué pasada!

■ LA SENSACIÓN DE "VIVIR" EL JUEGO ES TOTAL, GRACIAS AL APARTADO TÉCNICO ■



FORTUNE es una belleza con poderes psíquicos que nos las hace pasar moradas. Cuidado con salir ardiendo.



PARA ADULTOS, tanto el argumento como algunas escenas son bastante crudas. No se lo dejéis a vuestro hermanito.

gundo en empezar de nuevo para descubrir los detalles que se os hayan pasado por alto.

→MÁS QUE UN JUEGO, «Sons of Liberty» es toda una experiencia. Cierto que el doblaje (en inglés) el abuso de los vídeos y el excesivo parecido con el juego anterior le impiden ser el título perfecto, pero os aseguramos que nunca hemos disfrutado tanto con nuestra consola.

DETALLES "INFINITOS"

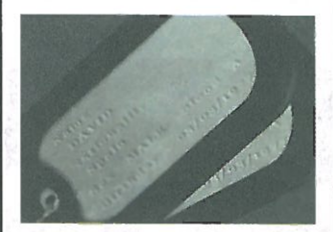
Cada vez que jugamos descubrimos nuevos detalles que se nos habían pasado por alto, como cucarachas que se pueden matar de diferentes modos, enemigos escuchando música o dando cabezadas... ¡hasta placas de identificación con nuestro nombre! Kojima, el genio creador de este juego, ha querido hacer un mundo tan real, tan real, que vais a pasar tanto tiempo o más jugando la aventura que descubriendo los detalles del entorno. Estos son ejemplos:



LAS CUCARACHAS están por todas partes y podemos dispararles. Puajjj, qué asquito.



LA MÚSICA que escucha este enemigo con sus cascos nos permite dispararle mejor. Je, je.



LAS PLACAS identificativas las tienen algunos enemigos, ¡y además tenemos la nuestra!

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

■ **ARGUMENTO, GRÁFICOS, MISIONES...** todo está a la altura del mejor juego de la historia.

■ **LA SENSACIÓN DE VIVIR EL JUEGO,** de "sentir" que somos Solid Snake es insuperable.

lo peor

■ **QUE NO ESTÉ DOBLADO AL CASTELLANO**, aunque las voces en inglés son estupendas.

■ **REPITE SITUACIONES DEL PRIMER «MG»,** así que los que lo conozcan se sorprenderán menos.

alternativas

«Metal Gear Solid 2» es un juego tan intenso y tan diferente al resto de aventuras que sería imperdonable no hacerse con él.
En la misma línea, pero muy por debajo, sólo tenemos a **«Headhunter»,** y si preferís un estilo de juego diferente, **«Extermination»** o **«Resident Evil Code: Veronica»** también son la caña. Probadlos.

■ **GRÁFICOS** Hoy por hoy, los mejores que se han visto en cualquier consola, repletos de efectos y más sólidos que el propio Metal Gear. **98**

■ **SONIDO** Aunque no está doblado al castellano, la música y las voces son excelentes, y encima los vídeos están en Dolby digital 5.1. **89**

■ **DURACIÓN** La primera partida se queda en 12 horas, aunque tiene 2 modos extra, 4 niveles de dificultad y detalles para jugarlo una y otra vez. **84**

■ **DIVERSIÓN** La experiencia de juego es alucinante, gracias a la gran variedad de misiones y a los enemigos más listos de PS2. **98**

PUNTUACIÓN FINAL 96

valoración

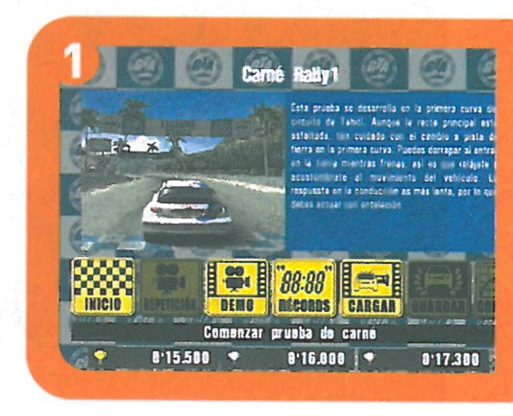
De principio a fin, «Metal Gear Solid 2» te mantiene en vilo. Aunque más que una segunda parte en algunos momentos casi parece un "remake", tanto por desarrollo como por su excelente apartado técnico, se trata de uno de los mejores juegos de la historia. No es tan revolucionario como el primero, pero resulta más espectacular y divertido. En fin, que este juego justifica de sobra la compra de una consola y os "obligamos" (es un decir) ya mismo a que corráis a por él. Si no, es que no os gustan los videojuegos.

■ VELOCIDAD ■ SONY ■ 1-6JUGADORES ■ CASTELLANO (SUBT.) ■ 29,95 € (4.983 ptas.) ■ T.P. ■ Lanz.: Ya disponible

LA SIMULACION de «GT 3 A Spec», unido a su impresionante catálogo de coches y al nivel gráfico del juego hacen de este DVd una auténtica obra de arte del género de la velocidad.

EL REY DE LA VELOCIDAD

GRAN TURISMO 3



Para dar una vuelta en un cochazo ya no hace falta pasar por un concesionario vestidos de traje y fingir que nos lo vamos a comprar. Ahora, los mejores coches nos esperan en nuestra PS2.

■ **LOS SIMULADORES DE VELOCIDAD** no han vuelto a ser lo mismo desde que apareció la saga «Gran Turismo» en PSone. El enorme catálogo de vehículos, los circuitos de trazado super realista y, sobre todo, el excepcional modelado de los coches, que se conducen como si fueran de verdad, se han convertido en la seña de identidad del trabajo de Polyphony Digital, los creadores de la serie. Así que no es de extrañar que su estreno en PS2 conserve todas estas características unidas a su sensacional modo de juego: pasar unas pruebas de conducción para "sacarnos" unos carnets y después competir en varias divisiones para ganar dinero con el que comprar (o modificar) los coches.

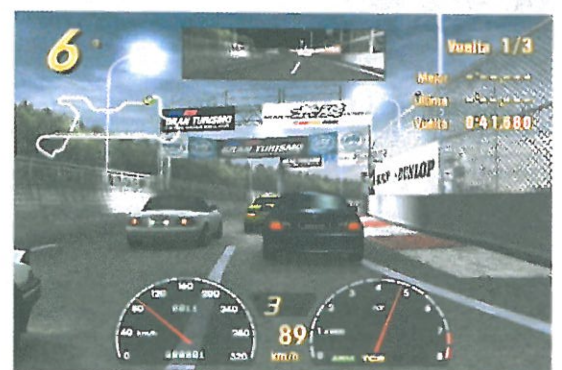
→ **EL GARAJE DEL JUEGO** cuenta con 176 modelos reales, pertenecientes a marcas de la talla de Mitsubishi, Mercedes o Dodge. Y cada uno de estos vehículos está realizado con mimo: los 5.000 polígonos de los modelos reflejan a la perfección todos los detalles de la carrocería y además la velocidad, el agarre y el peso de cada máquina está perfectamente recreado en el juego, aunque también tenemos la posibilidad de hacer unos ajustes en el garaje para adaptarlo más a nuestros gustos ¿qué os parece-







EL NIVEL DE DETALLE de los circuitos se puede comprobar en los edificios de la ciudad de Montecarlo, en el circuito de Mónaco.



DOS PERSPECTIVAS (desde el interior y trasera) son suficientes para disfrutar de todo el realismo de «GT 3».



LOS 176 COCHES DISPONIBLES van desde los Fórmula 1 o los coches preparados, hasta el popular Mini.

DOS NUEVOS CIRCUITOS

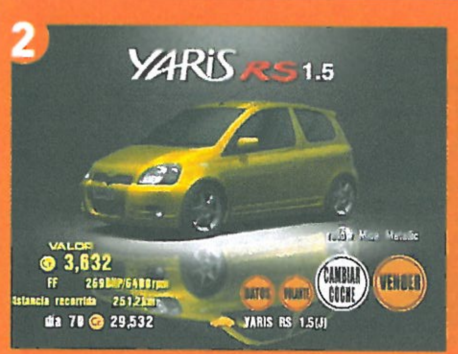
Además de las 14 pistas que aparecían en las dos entregas anteriores de la saga, «Gran Turismo 3» cuenta con dos nuevos circuitos urbanos, que están realizados con todo detalle:



MONACO nos ofrece el mismo trazado que en el campeonato del mundo de Fórmula 1.



TOKIO es uno de los circuitos más rápidos del juego, resulta ideal para coches potentes.





ASÍ SE JUEGA A GT 3

Estos son los pasos que hay que seguir para convertirse en un experto conductor:

1. **SACARSE EL CARNET** superando unas sencillas pruebas de conducción que casi siempre consisten en terminar un circuito en un tiempo limitado.
2. **COMPRAR UN COCHE** con el dinero que tengamos y modificarlo para que se ajuste lo más posible a nuestro estilo de conducción.
3. **COMPETIR** en todas las categorías para ganar más dinero, comprar nuevos coches y conseguir las copas de oro en todas las ligas.

ría ponerle alerones y un ordenador de a bordo a vuestro pequeño Mini? Por supuesto, donde más se notan todos estos detalles es en la carretera. Tenemos a nuestra disposición 16 circuitos (la mayoría sacados de las entregas anteriores y retocados) para correr en emocionantes carreras contra unos pilotos de lo más inteligente, que no dudan en cerrarnos en las curvas o sacarnos de la pista. Además estas carreras ponen de manifiesto toda la potencia gráfica de la consola de Sony porque, aunque los coches no se abollan con los choques, podemos disfrutar con el reflejo ¡en tiempo real! de las marcas de la carretera o de



→ AUDI es una de las marcas europeas (junto a las japonesas y americanas) que aparecen en el juego. El TT es uno de los modelos más atractivos, aunque tampoco corre demasiado.

EFECTOS CASI REALES

El aspecto visual de «GT 3» incluye algunos detalles que se vieron por primera vez en este juego y que todavía no han sido superados por ningún otro simulador:



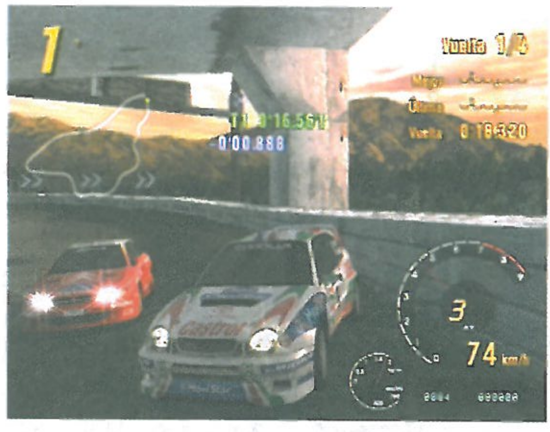
REFLEJOS en las carrocerías de los coches, que incluyen los rayos de sol entre las hojas.



ASFALTO MOJADO que también influye en la maniobrabilidad de nuestros bólidos.



RAYOS DE SOL que nos deslumbran si miramos directamente, como de verdad.



EL SONIDO DE LOS MOTORES está grabado de los coches reales y retumba cuando estamos bajo techo o en un túnel.



LOS PILOTOS CONTRARIOS son muy inteligentes y no dudan en cerrarnos el paso cuando vamos a adelantarles.



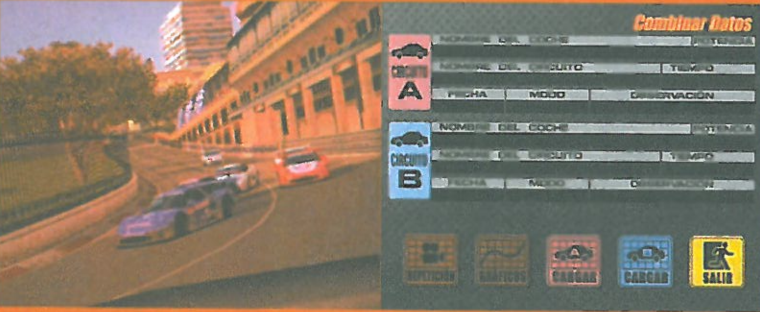
EL MODO RALLY es muy entretenido, aunque sólo nos permite correr en circuitos de tierra y contra otro coche.



LA TRANSICIÓN o la aerodinámica de un automóvil se pueden modificar antes de cada carrera en el taller.

LAS NUEVAS REPETICIONES

LO NUNCA VISTO Aunque siempre han sido un elemento fundamental en cualquier «Gran Turismo», las repeticiones alcanzan en la tercera entrega cotas inimaginables. Se pueden configurar en cualquier momento de la carrera, ya que incluyen efectos especiales como los filtros de color. Casi como si fuera un vídeo musical de la MTV.



HONDA

EL NSX ES EL MAS POTENTE de la marca, sobre todo el modelo preparado para competición. Eso sí, antes de montarnos en un "bicho" de éstos tendremos que ahorrar como locos, porque, la verdad, es muy caro.



los otros coches sobre nuestra carrocería. Y por si eso no fuera suficiente, el efecto del sol o del asfalto mojado muestran una calidad insuperable.

➔EL MODO RALLY que era una de las novedades del juego anterior, también está presente en «Gran Turismo 3» aunque el número de competidores se ha limitado a dos por carrera. Sin embargo, podemos compensar esta falta de competencia con un sensacional modo multijugador a pantalla partida (sin que se pierda un sólo detalle) o a través de cable link. Casi no hace falta que os expliquemos que el sensacional sistema de control (realista a más no poder) pone su granito de arena para que cualquier competición resulte de lo más divertido. Y eso no es todo. Los corredores más expertos seguro que agradecen la inclusión de al-





LOS MODELOS cuentan con más de 5.000 polígonos, o lo que es lo mismo, parecen fotos de los coches de una competición de verdad. Más real, imposible.

CARRERAS PARA VARIOS

Además de carreras a pantalla partida, «Gran Turismo 3» permite la conexión de 6 consolas a través del cable i-Link. Sólo tenemos que hacernos con un aparatejo llamado HUB con 6 entradas. Por ahora podéis utilizar el de un PC, pero seguro que Sony pone a la venta este periférico para PS2 en breve.



CON CABLE LINK el aspecto de la pantalla es igual que en juego normal, pero con pilotos reales.



A PANTALLA PARTIDA el juego mantiene la misma velocidad y los efectos visuales.



EL RALLY también resulta más emocionante si nuestro rival está controlado por un amiguete en lugar de la máquina.

■ POR NIVEL TÉCNICO Y POSIBILIDADES, ES EL MEJOR SIMULADOR DE VELOCIDAD ■



LAS CARRERAS NOCTURNAS nos resultan un poco más complicadas aunque son igualmente entretenidas.



LAS COMPETICIONES del modo Gran Turismo incluyen nuevas categorías, como pruebas de resistencia de 300 Km.

gunos modelos "tunados" para la competición e incluso de monoplazas de Fórmula 1.
Hoy por hoy, «GT 3» es el mejor juego de velocidad que se puede encontrar en cualquier consola, tanpo por sus interminables opciones, como por su genial sistema de control. Si andábais buscando un juego de carreras que nunca os vaya a aburrir, esta es la mejor opción. Enhorabuena a los amantes de la velocidad.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

■ **LOS GRÁFICOS**, tan realistas que nos parece estar viendo una carrera por televisión.

■ **EL CONTROL** es diferente en cada coche y refleja todas las modificaciones que hacemos.

lo peor

■ **NO HAY ABOLLADURAS** en los coches cada vez que nos chocamos durante una carrera.

■ **HAY POCOS CORREDORES** en el modo rally, aunque el multijugador lo compense.

alternativas

No hay otro juego de velocidad tan alucinante como «GT 3 A Spec» en ninguna otra consola, aunque si ya lo habéis acabado os queda su secuela, protagonizada por prototipos **«GT Concept 2002 Tokyo-Geneva»**. Si os gustan los rallies super realistas **«Colin McRae 3»** es el mejor exponente dentro de su género.

■ **GRÁFICOS** Los modelos son perfectos, y además reflejan nítidamente unos escenarios soberbios. Pero echamos en falta las abolladuras. **96**

■ **SONIDO** Los temas musicales están interpretados por artistas internacionales como Lenny Kravitz, aunque no hay voces. **92**

■ **DURACIÓN** 16 circuitos y más de 175 coches disponibles dan para mucho y encima el multijugador es excelente. **95**

■ **DIVERSIÓN** Te gusten o no los juegos de velocidad, «GT3 A Spec» es irresistible. Duración, IA y dificultad juegan a su favor. **96**

PUNTUACIÓN FINAL 96

valoración

Desde luego «GT 3 A Spec» es el sueño de cualquier amante de los coches. Su simulación se adapta a todo tipo de jugadores y su estilo de juego, con los carnets y las modificaciones de por medio, le da mayor profundidad a las carreras "sin más". Si a todo esto le unimos un apartado técnico de esos que dejan huella (sobre todo por los gráficos) el resultado es uno de los mejores juegos que se pueden encontrar hoy en día en cualquier consola, y además esta joya está a un precio irresistible. Inmejorabe.

■ ROL ■ SQUARESOFT ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO (TEXTOS) ■ 69,95 € (11.639 ptas.) ■ +13 AÑOS ■ Lanzamiento: Ya disponible

UNA AVENTURA con momentos inolvidables es lo que nos ofrece esta nueva entrega de «Final Fantasy» Con un argumento de película, épicos combates, multitud de personajes y viajes a muchos lugares fantásticos llenos de sorpresas.

LA AVENTURA DEFINITIVA

FINAL FANTASY X



Si lo que habéis soñado durante mucho tiempo es vivir una historia apasionante y mágica, repleta de aventuras, épicos combates, amistad e incluso amor, este es vuestro juego.

■ LA SERIE «FINAL FANTASY» HA TENIDO SIEMPRE una constante: su magia. ¡Qué os vamos a decir a sus fieles seguidores! Pero para aquellos pocos que la desconozcan, os diremos que «Final Fantasy» es una saga de rol que, desde su primera entrega en PSone, ha combinado el clásico desarrollo de los "RPG", por medio de combates por turnos (en los que primero ataca nuestro equipo y luego el enemigo), con un entorno gráfico muy bueno y argumentos apasionantes. ¿Imagináis coger estos aspectos, corregirlos y mejorarlos mil veces? ¡Pues eso ni siquiera se aproxima a lo que nos ofrece «Final Fantasy X»! Para empezar tenemos una historia de las que "enganchan", con un protagonista carismático y optimista: Tidus. A lo largo del juego, este valiente muchacho descubre (y nosotros con él) cómo la vida no consiste sólo en ser una estrella deportiva. Cuando una terrible criatura llamada Sinh destruye su mundo natal, nuestro héroe viaja mil años en el futuro hasta el mundo de Spira. Allí se enamora de una joven sacerdotisa y gana la amistad de un "colega" deportista, una ladrona, una hechicera y hasta de un hombre-tigre. A todos les une el mismo objetivo: acabar con Sinh y su ciclo de destrucción a cualquier







EL ENORME NIVEL TÉCNICO permite que las secuencias que narran la historia sean más dramáticas, gracias a la enorme expresividad de todos los personajes.



LA TRADUCCIÓN DE LOS TEXTOS (las voces están en inglés) es bastante buena, y viene bien porque hay muchos.



UN SEGUNDO DVD CON EXTRAS como entrevistas, música o ilustraciones es lo que encontraréis junto al juego. ¡Genial!

PERSONAJES CASI VIVOS

En «Final Fantasy X», las emociones de los personajes son reales. Sus rostros son tan detallados y sus expresiones faciales han sido tan cuidadas que transmiten fácilmente cualquier emoción, desde la risa al llanto. Alucinante.



LA ALEGRÍA y el optimismo de Tidus siempre están a flor de piel. ¡Para él cualquier momento es bueno para unas risas!



LAS LÁGRIMAS también se dan durante esta aventura, dando lugar a momentos tan emotivos como éste con Yuna.

2



3



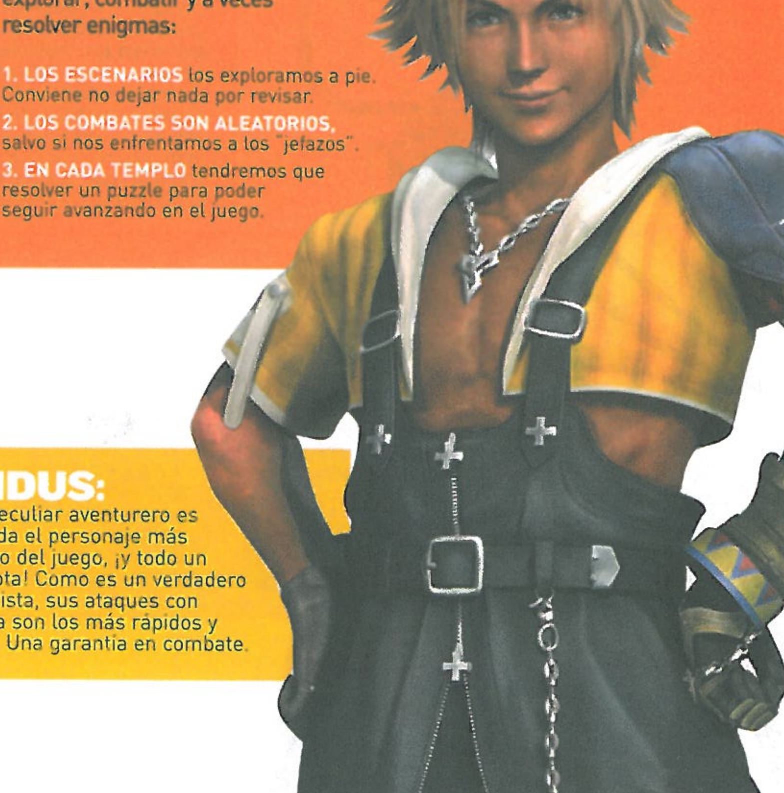
ASÍ ES EL JUEGO

En «Final Fantasy X» tenemos que explorar, combatir y a veces resolver enigmas:

1. **LOS ESCENARIOS** los exploramos a pie. Conviene no dejar nada por revisar.
2. **LOS COMBATES SON ALEATORIOS,** salvo si nos enfrentamos a los "jefazos".
3. **EN CADA TEMPLO** tendremos que resolver un puzzle para poder seguir avanzando en el juego.

precio. ¿Verdad que es emocionante? ¡Y eso que no sabéis ni la décima parte! Batallas épicas, catástrofes, misterios insospechados, ¡hasta hay una boda y un viaje al Más Allá! Vamos, que nos hemos quedado sin uñas hasta ver el final del juego.

→LA HISTORIA SE DESARROLLA MIENTRAS viajamos por los distintos rincones del mundo de Spira, bajo una perspectiva en tercera persona. Recorremos unos inmensos escenarios buscando la clave para derrotar a Sinh: hay que hablar con todos los personajes que encontremos en nuestro camino y, de vez en cuando, resolver algún puzzle que nos permita conseguir nuevos poderes o acceder a nuevas localizaciones. Todo mientras se suceden sorprendentes revelaciones sobre la historia, con escenas y secuencias muy in- ▸▸



→TIDUS:
Este peculiar aventurero es sin duda el personaje más positivo del juego, ¡y todo un cabezota! Como es un verdadero deportista, sus ataques con espada son los más rápidos y ágiles. Una garantía en combate.

EL ATAQUE DE LOS EONES

Para ayudar en los combates, Yuna puede invocar a los Eones, unas criaturas de inmenso poder que pelean como personajes aparte. Estos son tres de los más molones y efectivos:



ÁNIMA ES UN EÓN SECRETO. Su aspecto es tan terrible como sus poderes. ¡Fijáos qué pinta tiene!



SHIVA ES NUESTRA FAVORITA. Sus ataques basados en el elemento Hielo son geniales.



IFRIT, EL SEÑOR DEL FUEGO, es un clásico de la saga, y el segundo Eón que conseguimos durante nuestro Peregrinaje.



ENEMIGOS como Sinh requieren paciencia, ¡o vencerle por partes! Primero los brazos, después la cabeza, el tronco...



EL JUEGO INCLUYE RETOS como pulsar una determinada secuencia de botones, para aprender nuevas técnicas.



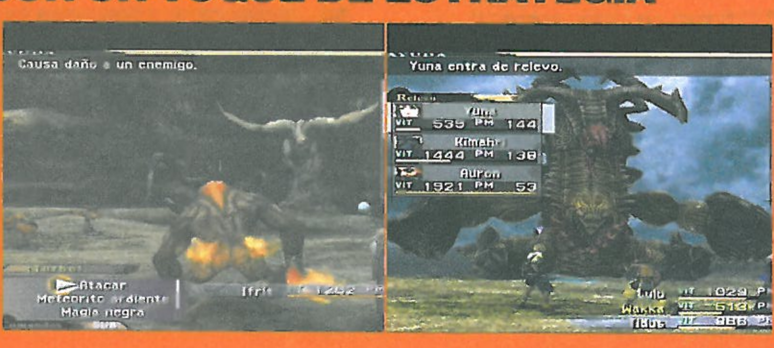
EN LOS COMBATES podremos ver cómo los protagonistas hacen uso de todas sus habilidades para salir vencedores.



EL "SUPERJEFAZO" final es un Eón de poder inmenso. ¡Los valientes que se atrevan, que den un paso al frente!

COMBATES CON UN TOQUE DE ESTRATEGIA

¿OS PARECEN POCOS TRES PERSONAJES por grupo y combate? ¡"No problem"! Si pulsamos L1 podemos sustituir cualquier personaje por cualquiera de los que no estén peleando, cuantas veces queramos, ¡y en pleno combate! No sólo eso, sino que en todo momento se indica en pantalla cuál es nuestro turno de atacar. ¡Muy útil!





LULU

La especialidad de esta preciosa hechicera es la magia negra. Es la mejor opción contra "bichos" inmunes a ataques físicos, y su poder es casi ilimitado.

tensas y encuentros con nuevos personajes. Y cuando se cruza en nuestro camino un enemigo, ¡ahí sí que empieza lo bueno, como vais a ver ahora!
Los combates del juego son casi siempre aleatorios: nosotros recorremos tan tranquilos los escenarios y ¡pumba!, de repente la pantalla cambia y muestra a nuestro grupo de guerreros (nunca más de tres a la vez), y en el lado opuesto a los enemigos. Salvo si nos sorprenden, seremos nosotros los primeros en atacar, con un turno por personaje, seguidos por los turnos de cada enemigo, así hasta que uno de los dos bandos gane.

EL NIVEL TÉCNICO, por su parte, es el mejor de todo el catálogo de PS2 (sólo por debajo de «Metal Gear 2»). Nunca habréis visto unos personajes tan bien realizados ¡Es que parecen estar



SEYMOUR es uno de los "jefes" más peligrosos del juego. No sólo tiene varias formas sino que, como podéis ver, es un poco "pedantón" el tío cuando nos suelta sus "charlitas" en el combate. ¡A por él!

¿JUGAMOS AL BLITZBOL?

«Final Fantasy X» incluye un peculiar deporte que constituye un juego en sí mismo. Se trata del Blitzbol, una mezcla de waterpolo, fútbol y artes marciales, ¡todo en uno! Al igual que ocurría en anteriores entregas de la serie, este sub-juego alberga tal calidad que merece la pena dedicarle tiempo:



¡QUÉ GOLAZO! Pero no os emocionéis, que marcar cuesta lo suyo en este deporte tan guay. Hay que tener buen tino...



PODEMOS USAR técnicas especiales durante el partido, e incluso golpes y llaves.



TENEMOS QUE ESCOGER varias opciones cuando nos movamos, lo que le da un cierto toque de estrategia a los partidos.

MAGIA, EMOCIONES, EXPLORACIÓN, COMBATES... DIVERSIÓN CASI ILIMITADA



PARA VIAJAR de un lado a otro podemos "coger" el Supaf, una simpática montura acuática. ¿Tenéis el "bonometro"?



CADA PERSONAJE tiene sus propias habilidades. Rikku por ejemplo puede combinar objetos para crear ataques nuevos.

vivos! Además todos tienen voces y les van que ni pintadas a cada uno. Una pena que vengan en "inglis pitinglis", aunque la traducción de los textos es lo bastante buena como para seguir la historia sin problemas. ¡Y menudos escenarios! En fin, que juegos como éste sólo se definen con dos palabras: Obra Maestra. Porque logra hacernos soñar, sentir y vivir una fantasía inigualable. ¡Gracias, Square!

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

SU APOTEÓSICO APARTADO TÉCNICO, impresionante, al nivel de lo visto en «Metal Gear 2».

LA MARAVILLOSA HISTORIA que nos cuenta. Es sin duda el mejor argumento de toda la saga.

lo peor

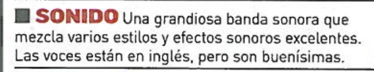
QUE LAS VOCES VENGAN EN INGLÉS. Nos imaginamos el juego doblado al castellano, y casi podemos echarnos a llorar.

LA CONVERSIÓN A PAL, que al final viene sin opción de 60 Hz.

alternativas

Desde ahora (y seguro que por mucho tiempo), **«Final Fantasy X»** es el mejor juego de rol de PS2. También está el reciente **«Shadow Hearts»**, peor técnicamente pero divertido por su mezcla de humor y terror. Este mes sale también **«Grandia 2»**, anticuado en su realización pero con el sabor de los clásicos.

GRÁFICOS Personajes que parecen casi vivos, escenarios tridimensionales con miles de detalles, efectos de luz soberbios.... Increíble. **96**



SONIDO Una grandiosa banda sonora que mezcla varios estilos y efectos sonoros excelentes. Las voces están en inglés, pero son buenísimas. **89**

DURACIÓN MÁS DE 100 HORAS DE JUEGO. Y seguro que ni así descubrís todo ¡Y además el Blitzbol, que es todo un juego aparte! **98**

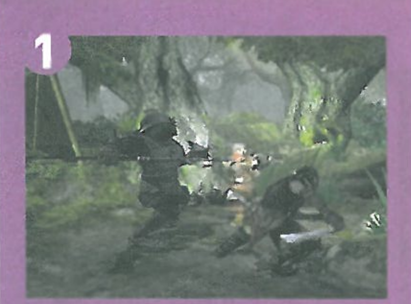
DIVERSIÓN El misterio de Sinh atrapa desde el principio. Los combates son un "pique" y siempre hay algo maravilloso por descubrir. **94**

PUNTUACIÓN FINAL 96

valoración

Parece que PS2 es una consola de extremos: hasta el momento estaba "huérfana" de un juego de rol en condiciones, y ahora tiene el mejor representante del género PARA CUALQUIER CONSOLA. «Final Fantasy X» no sólo es la mejor entrega de la saga hasta el momento, sino un juego por encima del bien y del mal. Su historia es apasionante, tiene personajes carismáticos y su diversión es casi ilimitada. No descubriréis la verdadera magia del género de rol hasta que juguéis a «Final Fantasy X», un imprescindible de PS2.

■ BEAT'EM UP ■ ELECTRONIC ARTS ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO ■ 69,95 € (11.639 ptas.) ■ +16 años ■ Lanzamiento: Ya disponible


1


2


3

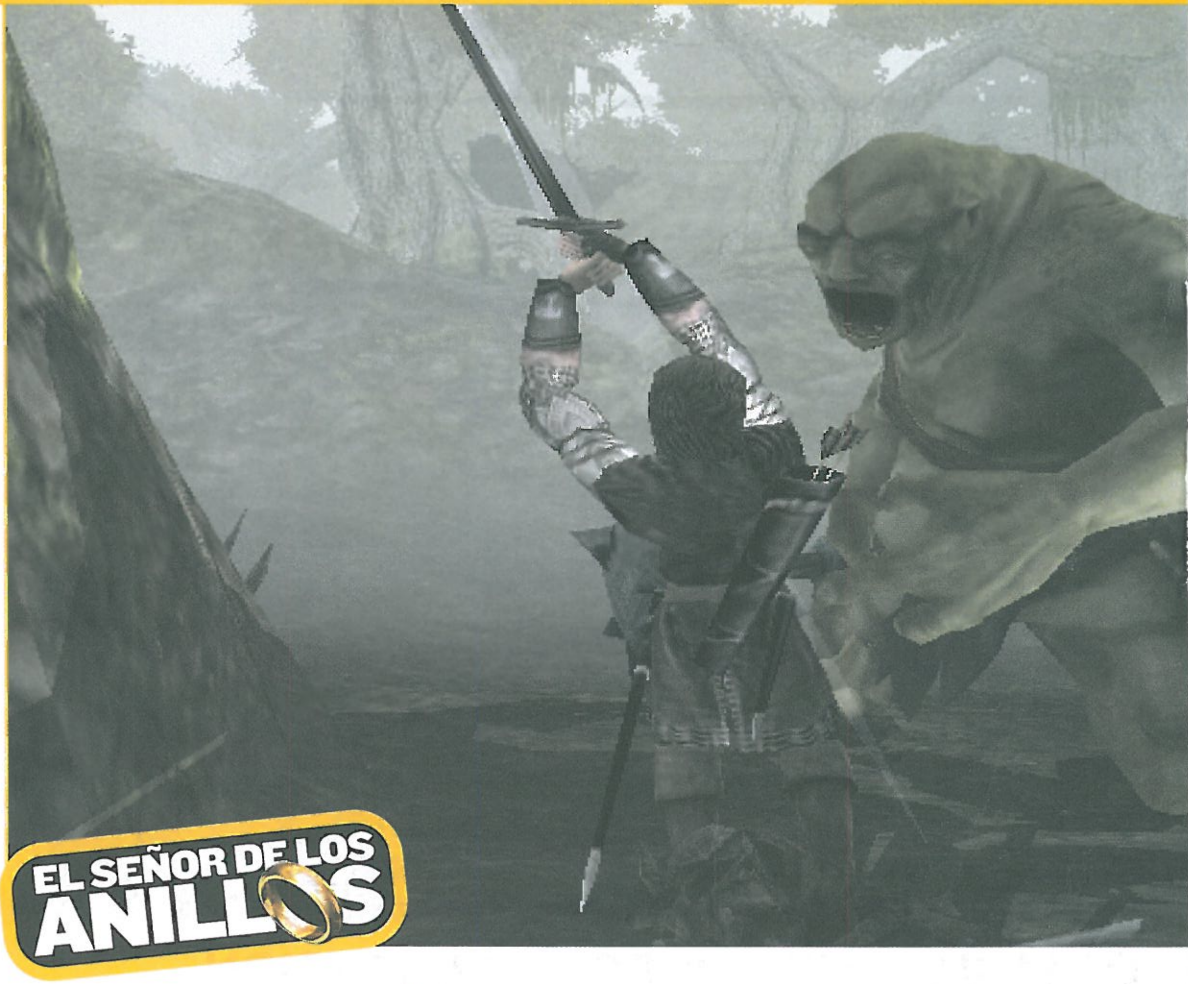
TRES GUERREROS

Estos son los tres personajes que podemos controlar a lo largo de «Las Dos Torres»:

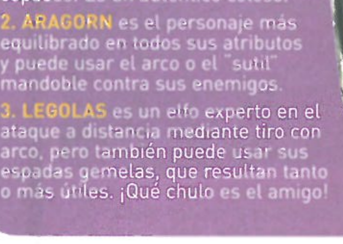
1. GIMLI es el más resistente de los tres, y el único que utiliza un hacha de batalla en lugar de espadas. Es un auténtico coloso.

2. ARAGORN es el personaje más equilibrado en todos sus atributos y puede usar el arco o el "sutil" mandoble contra sus enemigos.

3. LEGOLAS es un elfo experto en el ataque a distancia mediante tiro con arco, pero también puede usar sus espadas gemelas, que resultan tanto o más útiles. ¡Qué chulo es el amigo!



LEGOLAS →



ESTE GUERRERO ELFO es uno de los tres miembros de la compañía del anillo que aparecen en las películas y que podemos controlar en el juego. Por cierto, que aunque es un consumado arquero, en el juego resultan más útiles sus espadas.

EL SEÑOR DE LAS PELEAS

LAS DOS TORRES

El anillo más valioso no es el de la boda, sino el que controla el destino de la Tierra Media, y ahora tenemos que pelear por él.

■ **LOS MIEMBROS DE LA COMUNIDAD DEL ANILLO** son los nueve aventureros que deben acompañar a Frodo, un hobbit, en un viaje por los parajes más peligrosos de la Tierra Media, y también los protagonistas de "El Señor de los Anillos", una de las películas más taquilleras del año.

Pues justo antes de que se estrene en los cines la segunda parte, podemos disfrutar de este juego ambientado a medio camino entre los dos films y que se desarrolla como un "beat ´em up". Es decir, que avanzamos por unos escenarios en tres dimensiones (5 ambientados en la primera película y 7 en "Las Dos Torres") mientras repartimos leña de la buena.

→ **PODEMOS ESCOGER ENTRE TRES PERSONAJES** a saber: Legolas, el elfo; Gimli, el enano; y Aragorn, el explorador. El sistema de control se reduce a dos tipos de ataque con armas (con

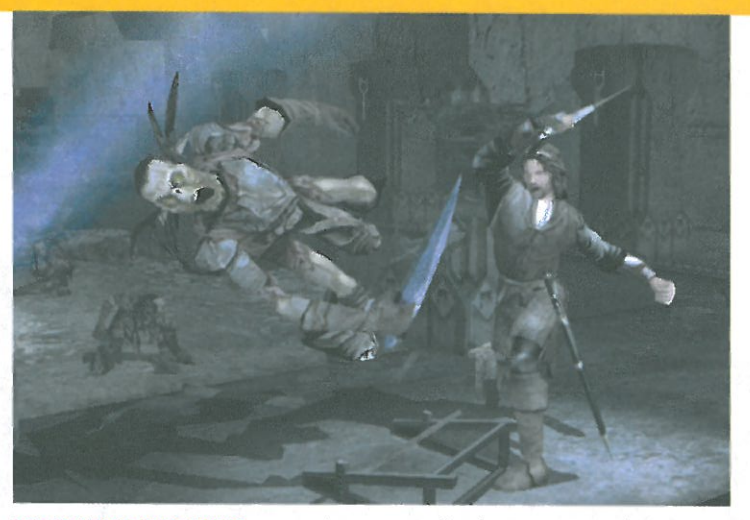




LOS COMBATES A ESPADA son la parte más importante del desarrollo de este "beat 'em up" basado en las pelís de" El Señor de los Anillos".

más fuerza o más velocidad), la patada, la defensa y un arco para los ataques a distancia. Todos estos movimientos se pueden encadenar formando espectaculares combos, que nos sirven para derrotar a los enemigos más impresionantes, como los trolls de piedra o los grandes orcos uruk-hai. Sin embargo, lo malo es que basta con "aporrear" un mismo botón para pasarnos, sin pestañear, los 12 niveles (más 4 extra) que componen el juego.

La ambientación es su punto fuerte, ya que cada escenario está perfectamente integrado con la correspondiente secuencia de la peli, y por supuesto, todo esto está apoyado sobre unos gráficos fotorrealistas que quitan el hipo. Pero tras habernos acabado el juego con los tres personajes, algo que no es nada complicado, nos hemos quedado con una sensación agridulce. Porque es un gran título, con el que se pueden pasar ratos alucinantes por su capacidad para sumergirnos en el universo de la película, pero al que le faltan profundidad y duración para ser un bombazo. HC



LOS COMBOS PERFECTOS se premian con experiencia y con un estado de "furia" en el que somos todavía más efectivos. ¡Chúpate esa, maldito Orco!



LAS MISIONES SECUNDARIAS

Aunque la tarea principal sea "dar cera", también podemos cumplir objetivos secundarios que le dan más gracia a tanto combate:



TIRAR LAS ESCALERAS en la muralla del Abismo de Helm, es fundamental para evitar que los enemigos nos superen.



PROTEGER A LOS INOCENTES es nuestro objetivo principal en el escenario que se desarrolla en Rohan. Cuidado con darles.



EL ASPECTO DE LOS GRÁFICOS es sobresaliente, sobre todo en lo referido a las caras y animaciones de los personajes.



LAS ARMAS ESPECIALES se pueden encontrar en la tienda, y tienen poderes como incendiar a los enemigos heridos.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **LA AMBIENTACIÓN**, ya que los escenarios están perfectamente integrados con los de la película.
- **EL NIVEL TÉCNICO** general es bastante bueno, pero los gráficos son de lo mejorcito del género.

lo peor

- **LA FALTA DE PROFUNDIDAD** hace que queramos hacer algo más que "machacar" los botones.
- **NO HAY MULTIJUGADOR**, y lo cierto es que hubiera molado mucho tener tres jugadores simultáneos.

alternativas

«Las Dos Torres» es el "beat 'em up" con mejor nivel técnico que podéis encontrar para PS2, aunque **«State of Emergency»** resulta mucho más largo y entretenido. También con batallas masivas, aunque en un estilo algo más estratégico, podéis encontrar **«Dinasty Warriors 2 y 3»**, este último además con un buen modo multijugador.

- **GRÁFICOS** Las animaciones y, sobre todo, las caras de los protagonistas parecen sacadas de las películas. Los escenarios son algo reducidos. **89**
- **SONIDO** La banda sonora es de Oscar, y los efectos de sonido también tienen un nivel sobresaliente. El doblaje al castellano, genial. **95**
- **DURACIÓN** Se puede jugar con tres personajes distintos, pero el desarrollo no cambia, y además resulta excesivamente fácil pasárselo. **62**
- **DIVERSIÓN** La facilidad de control y una muy buena ambientación son los puntos fuertes de un desarrollo que resulta algo monótono. **76**

PUNTUACIÓN FINAL 80

valoración

No hay duda de que EA ha hecho una gran adaptación de la película. Las secuencias de acción son muy espectaculares, y con poca práctica se pueden ejecutar los combos más complicados. Sin embargo, se echa en falta algo más de profundidad en el desarrollo, que se limita a combatir con sencillas combinaciones de botones. Vamos, que el atractivo de este beat 'em up depende principalmente de lo fanáticos de la peli que seáis... y de las ganas que tengáis de ver algo de la segunda antes que nadie.

■ ACCIÓN ■ CAPCOM ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO (TEXTOS) ■ 29,95 € (4.983 ptas.) ■ +18 años ■ Lanzamiento: Ya Disponible



LA ACCIÓN SALVAJE no tiene, hoy por hoy, mejor exponente que este juego, pues sus combates son rapidísimos y la cantidad de malos es abrumadora.

LA SEMILLA DEL DIABLO

Tener sangre de demonio en las venas tiene sus ventajas, aunque no lo parezca. ¿Que no nos creéis? pues mirad, mirad:

1. **USAMOS LA ESPADA** muy rápido lo que nos permite acabar con nuestros enemigos de una forma efectiva y en ocasiones, sangrienta.
2. **CONVERTIRNOS EN DEMONIO** también es posible, pero para ello hay que acabar primero con unos cuantos enemigos.
3. **SALTAMOS MÁS ALTO,** lo cual es muy útil en las zonas de plataformas de los niveles. Eso sí, cuidado con la caída.

UN SABLAZO AL DIABLO

DEVIL MAY CRY

Con un absorbente sistema de combates, una ambientación genial y una calidad técnica de lujo, acabar con el diablo es una auténtica delicia.

■ UN DEMONIO "BUENO" QUE JURO DEFENDER a la humanidad ha sido asesinado. Ahora, su hijo Dante ha decidido vengarse, y nosotros, ayudarle, así que en este juego de acción en tercera persona nos adentramos en la guarida de sus asesinos, los demonios malos, para darles una lección a lo largo de 23 misiones. Como es lógico, a los demonios no les agrada esta intromisión, así que para "tranquilizarlos" nada mejor que usar un poco de espada y un buen arsenal de armas de fuego, cuya combinación nos permite realizar los combos más increíbles, como lanzar a un enemigo por los aires con un golpe de espada y mantenerlo en el aire a base de tiros. Y si encima os decimos que Dante puede convertirse en 3 demonios diferentes y comprar nuevas habilidades y combos, os daréis cuenta de que los niveles de acción de este juego son los más altos que hemos visto en cualquier juego.

→ TODA ESTA ACCIÓN Y LA FACILIDAD DEL CONTROL, que responde perfectamente en todas las situaciones, no puede evitar que alucinemos al mismo tiempo con un sensacional despliegue técnico: animaciones muy

DANTE

Este es el protagonista del juego, un hijo de demonio y humano que ha decidido vengarse de todos los demonios por el asesinato de su padre. Vamos, a nosotros nos parece de lo más rencoroso.





LA NIEBLA tiene una función especial en este juego y no sirve para ocultar fallos gráficos, sino para dar "ambiente".



LAS ESFERAS ROJAS son muy importantes, pues con ellas podemos comprar nuevas habilidades y combos especiales.

LAS ARMAS CONTRA EL MAL

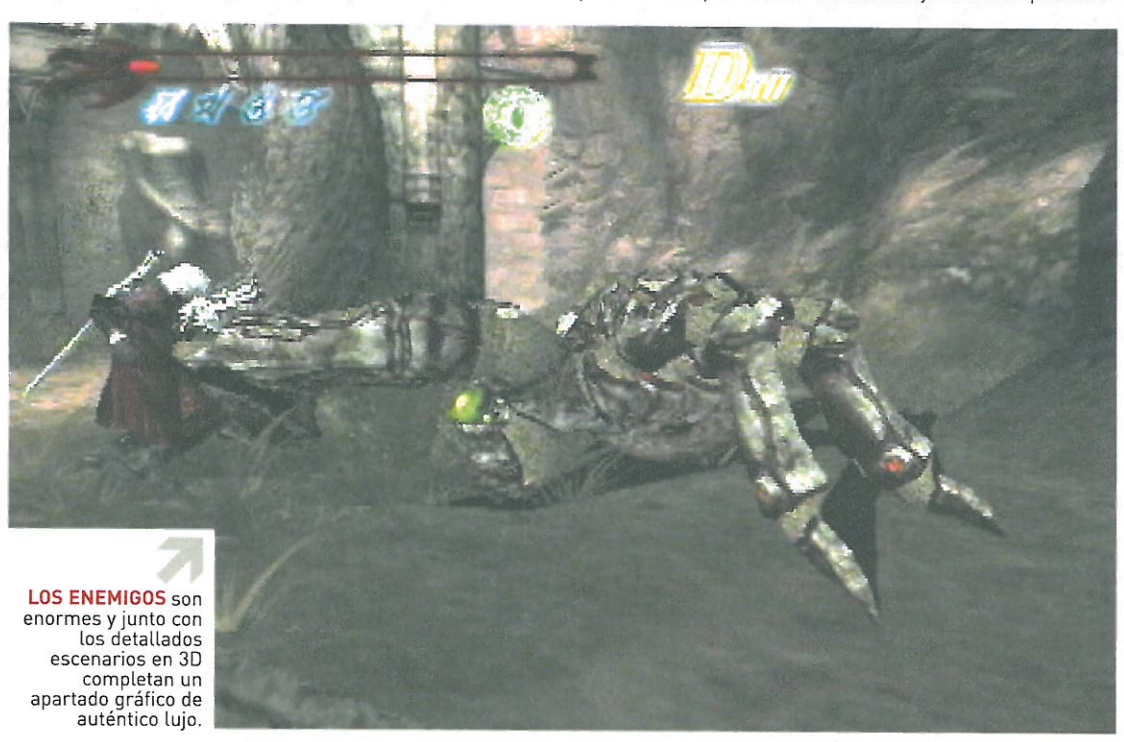
En su lucha contra el mal Dante no sólo hace uso de la espada. También podrá echar mano de un arsenal de armas que nada tiene que envidiar al de Rambo:



LA ESCOPETA muy poderosa a corta distancia y si apuntamos bien y disparamos en el momento justo podemos hacer que algunos enemigos "pierdan la cabeza" para siempre.



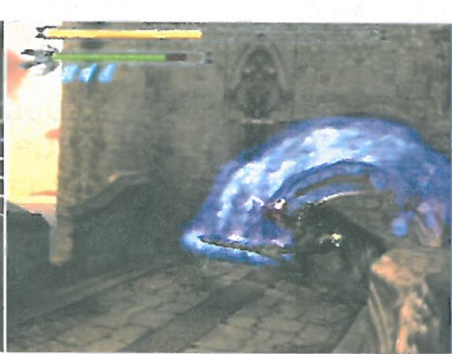
EL LANZAGRANADAS es un arma que tardamos en recargar, pero si acertamos en un enemigo tienen que recoger los trocitos con escoba, así que no nos importa abusar de él.



LOS ENEMIGOS son enormes y junto con los detallados escenarios en 3D completan un apartado gráfico de auténtico lujo.







LOS ENEMIGOS en «Devil May Cry», nos ponen las cosas difíciles. Sí, es cierto, en todos los juegos es así, pero en este caso nos esperan tras cada esquina, como un perro-sombra en el jardín (izq.), un fantasma en las cloacas (cen.) o diablo en las murallas (dch.)

suaves, diseño realmente bueno de personajes, escenarios 3D con tantos detalles que podrían pasar perfectamente por decorados 2D prerrenderizados y una banda sonora increíble. Eso sí, el punto gris (porque no llega a oscuro) radica en el tema de las cámaras, que aunque cuentan con cantidad de efectos chulos, son fijas y en ciertos momentos nos dejan algo vendidos. Eso sí, ante tanta calidad, podemos perdonarlo. HC

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **LA ACCIÓN SALVAJE**, los rapidísimos combates, los combos, convertirnos en 3 demonios.
- **LA AMBIENTACIÓN** lograda gracias a un apartado gráfico y sonoro realmente impresionante.

lo peor

- **LAS CÁMARAS FIJAS** que con los enemigos finales nos dejan un poco vendidos. Pero sólo un poco.
- **LA FALTA DE MODO 60 HZ** porque habría dado más "velocidad" a un juego ya de por sí muy rápido.

alternativas

La saga **«Onimusha»** es la más parecida a este juego, pues se centra sobre todo en la acción y, aunque es inferior técnicamente, su primera parte también está en la serie Platinum. **«Max Payne»** es otro juego de acción bueno y barato. Si preferís juegos con más toques de aventura, no os podéis perder **«RE Code: Veronica X»**.

GRÁFICOS Unos decorados 3D llenos de detalles, que se suman a unos personajes muy bien detallados y a unas animaciones más que suaves. **93**

SONIDO Caña total en los combates, piezas para órgano en los momentos tranquilos y efectos de sonido que te meten de lleno en los combates. **90**

DURACIÓN 23 misiones de juego, 12 más ocultas y unos cuantos extras por descubrir, nos tendrán pegados a la consola más de 12 horas. **80**

DIVERSIÓN Los niveles de acción son altísimos, los combates, muy rápidos, y el control, excelente. ¿Se puede pedir más? **93**

PUNTUACIÓN FINAL 92

valoración

«Devil May Cry» es uno de esos títulos que primero entra por los ojos y oídos, gracias a un despliegue visual y sonoro realmente espectacular. Pero lejos de quedarse ahí, una vez metidos en faena nos encontramos con una de las aventuras de acción más excitantes y absorbentes que hayan pasado por cualquier consola (y mira que hemos visto juegos y consolas). Y encima el ritmo es trepidante y el juego es largo como pocos. Venga, ir a la tienda a comprarlo porque además está en Platinum.

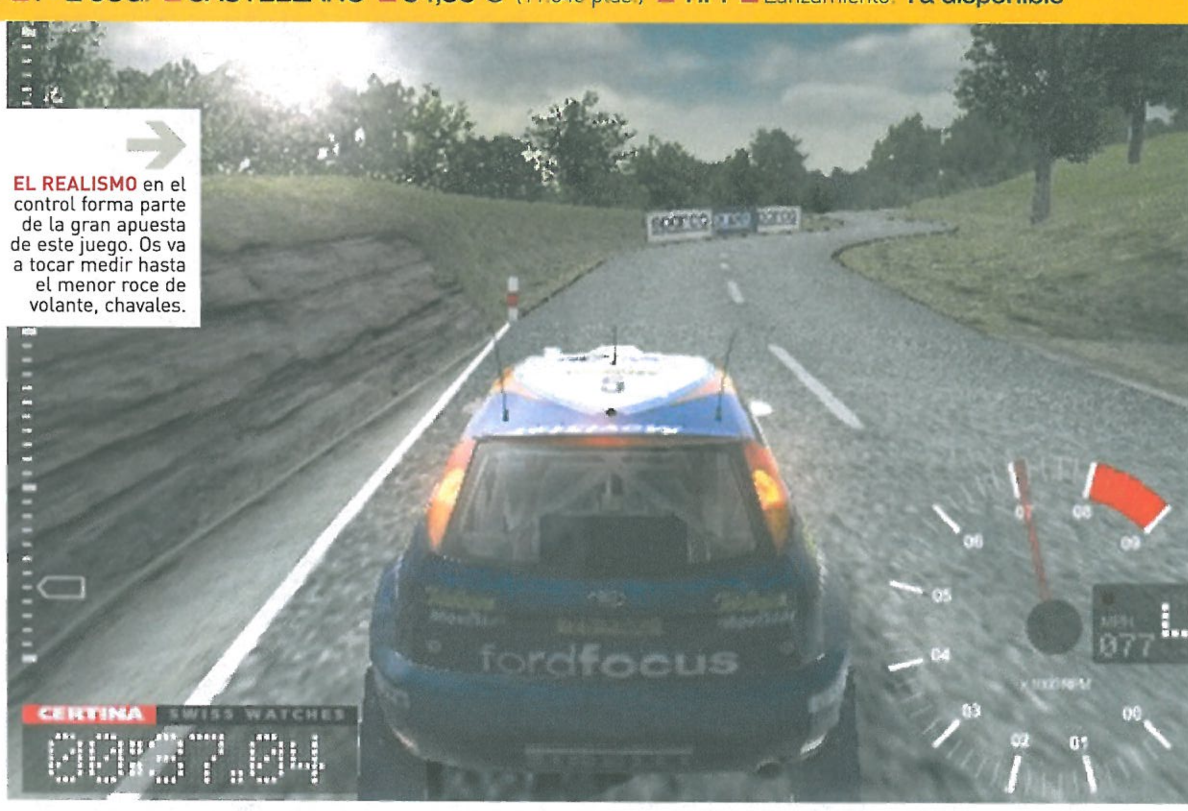
VELOCIDAD ■ CODEMASTERS ■ 1 - 2 JUG. ■ CASTELLANO ■ 64,95 € (11.645 ptas.) ■ T.P. ■ Lanzamiento: Ya disponible



CARRERAS A MEDIDA

El objetivo del juego es hacernos sentir que somos Colin McRae. Así es como lo consigue:

1. **ANTES DE CORRER** vemos imágenes del área de descanso, ¡y hasta le hacen entrevistas a Colin, o sea, a nosotros!
2. **PODEMOS CONFIGURAR** casi todos los aspectos técnicos de nuestro Focus, desde la suspensión, hasta la dirección, el motor, los frenos, etcétera.
3. **EN EL CAMPEONATO** sólo podemos correr al volante de su coche, pero ya estamos totalmente metidos en el papel, así que ¡ojo lluviametecuartaaaaraaaas!



EL REALISMO en el control forma parte de la gran apuesta de este juego. Os va a tocar medir hasta el menor roce de volante, chavales.

¡ESTO SÍ QUE ES UN RALLY!

COLIN MCRAE 3.0

Decidle a vuestro profesor de autoescuela que lo dejáis. Al tío se le nota que se esfuerza y no lo hace mal, pero es que aquí vais a conducir junto a un campeón del Mundo de Rally.



FORD FOCUS

EL COCHE QUE CONDUCE McRAE es el gran protagonista del juego. Aunque en total hay 16 vehículos, el modo Campeonato sólo lo podemos disputar con este Focus.

■ **LA CLAVE DEL ÉXITO DE ESTA SAGA DE RALLY** siempre ha sido su gran realismo, por encima del que ofrecen otras como «V-Rally» o «WRC», y la gran apuesta de esta tercera entrega sigue siendo hacernos sentir como un piloto del mundial.

Para empezar, disponemos de 16 coches (también hay varios ocultos), todos con una cantidad de detalles impresionante, aunque se lleva la palma el Ford Focus RS WRC 2002. Este "buga" es el gran protagonista del juego (junto a Colin McRae y su copiloto Nicky Grist, claro) y, de hecho, es el único que podemos escoger en el modo principal, un Campeonato por puntos que se desarrolla a lo largo de 8 paises.

¿Y qué pasa con los otros? Nada, que si queréis pilotarlos os tendréis que conformar con conducirlos en el modo de carreras simples o en el de dos jugadores.

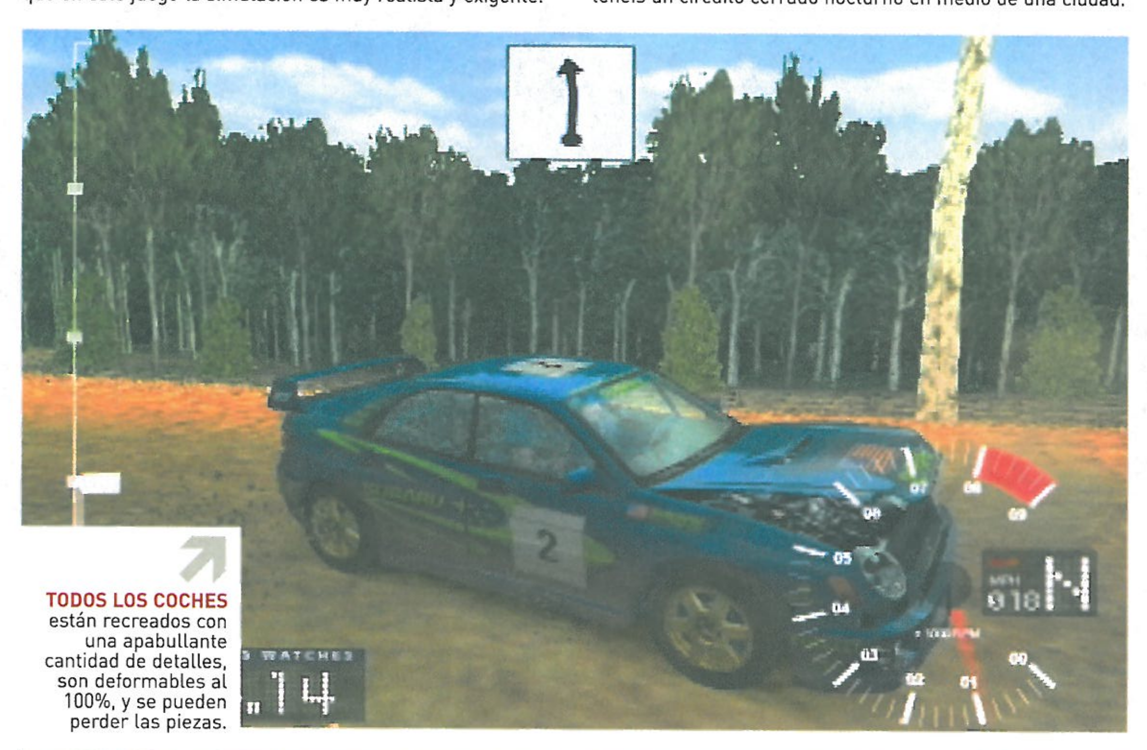
→PERO LO MÁS IMPORTANTE DE «COLIN McRAE 3.0» es que, como hemos avanzado antes, extiende ese realismo a todos los aspectos del juego, razón por la cual se mantiene el sistema de carreras con un solo coche en cada tramo. Esto nos permite concentrarnos de lleno en la conduc-



LOS QUE PREFIRÁIS UN CONTROL ARCADE, ajo y agua, que en este juego la simulación es muy realista y exigente.

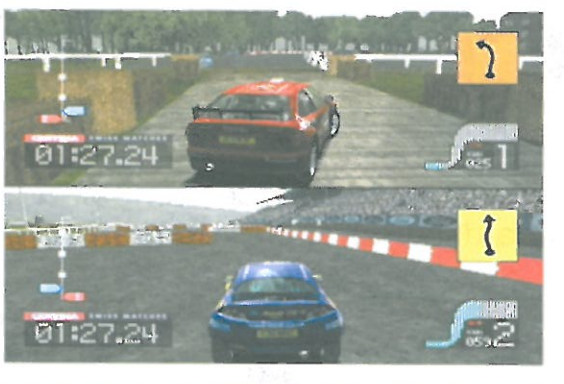


LOS CIRCUITOS son muy variados, y como muestra, aquí tenéis un circuito cerrado nocturno en medio de una ciudad.



TODOS LOS COCHES están recreados con una apabullante cantidad de detalles, son deformables al 100%, y se pueden perder las piezas.





LA TÉCNICA ES LA CLAVE

Aunque pueda parecer obvio, en «Colin 3.0» se nota mucho el correr sobre una superficie u otra, y no en todos los juegos queda tan realista. Si queréis, podéis preocuparos de cambiar los neumáticos para que os ayuden a no perder el control, pero la clave para dominar todos los terrenos está en las técnicas de conducción:



EN ASFALTO hay que abusar un poco del freno de mano, pero el coche traza bien las curvas.



SOBRE NIEVE hay que extremar el cuidado, y adelantarse a las curvas para no salirse siempre.



SOBRE TIERRA debéis utilizar todos vuestros recursos: freno, derrape, acelerador y volante.

ción, lo cual no viene nada mal, porque aunque el control de los coches es apasionante, no está al alcance de cualquiera. Eso sí, tras los inevitables "desastres" de las primeras horas, os aseguramos que el pilotaje se convertirá en una experiencia alucinante. ¿Qué le falta para ser el juego de rally perfecto? Sólo algún modo adicional, y que nos dejara jugar el Campeonato con otros coches. Por lo demás, ¡chapeau! HC

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

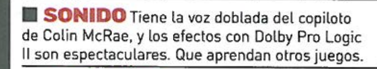
- **EL CONTROL,** que aunque necesita práctica, es de los más absorbentes que hemos probado.
- **LOS GRÁFICOS,** especialmente en el modelado de los vehículos, que han quedado casi, casi perfectos.

lo peor

- **LA ESCASEZ DE MODOS,** comparado con sus competidores en cualquiera de las dos consolas.
- **EL FORD FOCUS** es el único coche que podemos usar en el modo principal. ¡Querríamos los demás!

alternativas

El juego que más se le acerca es **«V-Rally 3»**, aunque se queda un poquito por debajo en aspectos generales. Después tendríamos los dos estupendos **«WRC»**, que ofrecen menos realismo que Colin en cuanto al control pero más calidad en la recreación de los coches reales y sobre todo en el detallismo de los escenarios.



- **GRÁFICOS** Los coches son casi perfectos, y los escenarios rayan a gran altura, aunque en algunos os encontraréis un inesperado "popping". **91**
- **SONIDO** Tiene la voz doblada del copiloto de Colin McRae, y los efectos con Dolby Pro Logic II son espectaculares. Que aprendan otros juegos. **90**
- **DURACIÓN** La dificultad del control hace que el modo Campeonato dure mucho, pero tras eso, aparte del multijugador no hay mucho más. **82**
- **DIVERSIÓN** A poco que os guste conducir un coche vais a alucinar, pues aunque se compite en solitario, el pilotaje es simplemente increíble. **94**

PUNTUACIÓN FINAL 92

valoración

«Colin McRae 3.0» es uno de esos juegos pensados para los auténticos fanáticos de algún género, en este caso los rallys. Si os mola conducir, os gusta disponer de modelos reales con todas las opciones técnicas y hasta el último detalle gráfico, entonces este juego es lo que estabais soñando. El único "pero" que se le puede poner es que limite su modo de juego principal al Ford Focus de Colin McRae (la licencia obliga...), pero aun con esas, conducirlo es tan alucinante que vais a flipar como con ningún otro.

■ ESTRATEGIA ■ PYRO ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO ■ 54,95 € (9.143 ptas.) ■ +13 años ■ Lanzamiento: Ya disponible





SÓLO NO PUEDES...

Cada misión exige combinar las habilidades de diferentes personajes. Mirad este ejemplo:

1. **EL BOINA VERDE** se encarga de eliminar sigilosamente a los vigilantes de este campamento...
2. **EL RATERO** por su parte cumple su trabajo rompiendo los cerrojos de las cajas de explosivos...
3. **EL ARTIFICIERO** usa las granadas que hemos robado previamente contra la patrulla enemiga. ¡Trabajo en equipo!

LOS "DIEZ" DEL PATÍBULO TRABAJAN EN EQUIPO

COMMANDOS 2

Las grandes batallas no se ganan desde el cuartel general, sino gracias a héroes que combinan sus habilidades y lo arriesgan todo para derrotar al enemigo. ¡Y ahora formamos parte de su equipo!



← NATASHA

ESTA CHICA es uno de los nueve personajes que empleamos en este juego. Se defiende tan bien como sus compañeros y encima usa sus "armas de mujer" para distraer a enemigos.

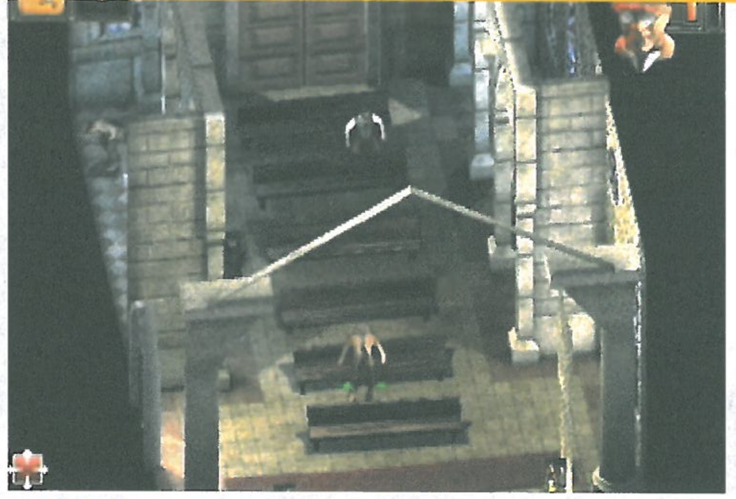
■ **COMBATIR EN LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL** no fue fácil, como vais a comprobar en este juego en el que dirigimos un comando de élite aliado formado por nueve miembros (bueno, más una rata-mascota) en su lucha contra los nazis. Con ellos tenemos que afrontar diez misiones con sabor a cine bélico: hay que volar el puente sobre el río Kwai, escapar de la prisión de Colditz, rescatar compañeros bajo fuego enemigo... ¡igual que en las mejores películas de guerra!

La clave del juego no es disparar a lo loco para acabar con los enemigos sino en el sabio uso de cada miembro del equipo. Nos explicamos: nuestro comando está compuesto por personajes tan variopintos como un boina verde, un espía, un ratero y hasta un perro llamado Whiskey.
Al principio de cada fase, escogemos a un personaje del grupo para que cumpla uno de los objetivos de la misión, ¡pero también necesitamos la ayuda del resto! Si, por ejemplo, nos toca liberar a un prisionero, el boina verde es

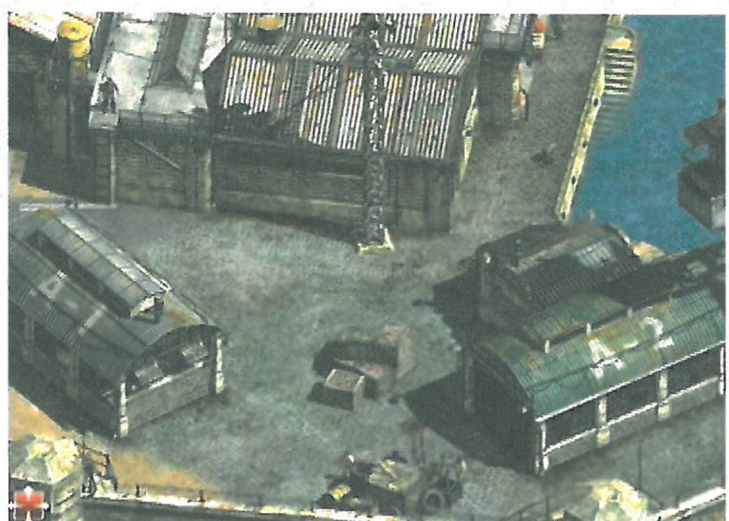




COMBINAR LAS HABILIDADES de nuestro equipo para cumplir los objetivos de cada misión es la única manera de vencer a los nazis.



SI ENTRAMOS EN EDIFICIOS como esta iglesia, la acción continúa gracias a esta práctica perspectiva interior. Una muestra de la versatilidad del motor gráfico.



capaz de liquidar a los guardias que vigilan su celda, pero como no puede abrir los cerrojos, ahí entra en acción el ratero, que sí tiene esa habilidad. También tenemos un amplio inventario con objetos muy útiles, y tanto el acceso al mismo como el control de los personajes se realiza de manera intuitiva y eficaz.

→LA LIBERTAD DE ACCIÓN ES ALUCINANTE: no es necesario acabar las misiones de un modo concreto, sino que el juego nos empuja a descubrir distintas estrategias. Todo esto se ve acompañado por un buen apartado técnico. Los personajes se mueven por inmensos escenarios prerrenderizados, con un nivel de detalle altísimo. El único defecto es que sólo podemos moverlos 90º "de golpe", y como la consola tarda en hacerlo, la cámara nos puede dejar tirados.

Pero, por lo demás, «Commandos 2» sorprende a la primera, es original, intenso, muy divertido y le aporta frescura a un género algo "cerrado" y no muy habitual, como es la estrategia.

LA DECISIÓN ES VUESTRA

Lo mejor de este juego es que tenemos libertad total para decidir cómo afrontar cada misión. Mirad:



AL PRINCIPIO de cada misión se nos dan las órdenes, se nos muestra el terreno y los comandos de que disponemos. Es como disponer de las piezas de un rompecabezas.



NOSOTROS DECIDIMOS cómo combinar los comandos y medios que tenemos para resolverla. Las combinaciones y posibilidades son casi infinitas y se van viendo sobre el terreno.



MUCHAS MISIONES recuerdan películas de guerra clásicas. ¿Habéis visto "El puente sobre el río Kwai"? Pues eso...



UNOS HACES indican el campo de visión de los enemigos. Al ponerse rojos indican que nos han descubierto. Mala suerte.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

LA LIBERTAD para afrontar las misiones. Nosotros decidimos cómo queremos resolver cada una de ellas.

EL REALISMO Y LA TENSIÓN de cada fase, logrados gracias a su excepcional ambientación.

lo peor

LA RESOLUCIÓN DE LOS ESCENARIOS no es muy alta, pese a que muestran mucho detalle.

LOS TIEMPOS DE CARGA son excesivos: entre fase y fase, para las rotaciones, para mover la cámara...

alternativas

Hay pocas, y ninguna le llega a los talones a «Commandos 2». Podemos citar las dos entregas de **«Kessen»**, atractivas, pero algo monótonas. **«Ages of Empires»** apuesta más por la estrategia clásica, mientras que **«Army Men R.T.S.»**, aunque no es original, sí que resulta entretenido. Aparte de esto, poco más vais a encontrar.

GRÁFICOS Los escenarios son enormes y llenos de detalles, y las animaciones se salen. Sólo fallan un poco la resolución y los tiempos de carga. **85**

SONIDO La banda sonora tiene un estilo épico magnífico. Las voces (en castellano, ¡salvo las de los nazis!) son divertidas y apropiadas. **93**

DURACIÓN Tiene 10 misiones largas y complejas, con entrenamiento, tutorial y misiones de bonus. Y os lo podéis jugar varias veces. **89**

DIVERSIÓN Su total libertad de acción junto a su genial ambientación nos sumerge en una experiencia alucinante. Eso sí, es difícil. **92**

PUNTUACIÓN FINAL 92

valoración

«Commandos 2» se ha hecho de rogar, pero ha compensado de sobra la espera. Este juego marca un antes y un después en el género de la estrategia para consolas, pues es capaz de enganchar incluso a los que no comulgan con este tipo de juegos. Realista, intenso, y sobre todo, original, el único "pero" posible es que se podía haber mejorado más su nivel técnico (en la resolución y los tiempos de carga), pero eso no impide que sea uno de los mejores juegos del momento. ¡Y encima, español!

■ LUCHA ■ NAMCO ■ 1 - 2 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 69,95 € (11.639 ptas.) ■ TP ■ Lanzamiento: Ya Disponible



ASÍ SE PELEA

El sistema de control de «Tekken 4» es muy peculiar (y algo complicadillo, la verdad), pero a cambio proporciona una experiencia de juego superior al resto de beat´em up.

1. **LOS CUATRO BOTONES** del mando sirven para controlar cada una de las extremidades de los luchadores.
2. **COMBINANDO ESTOS BOTONES** es posible realizar "tropecientos" movimientos distintos, entre ellos varios especiales por luchador.
3. **LAS PRESAS,** por su parte, se realizan pulsando dos botones a la vez. Son fáciles de ejecutar y quitan bastante energía a nuestros oponentes. Realizad todas las que podáis.

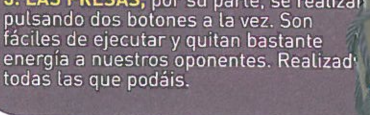


LOS COMBATES DE «TEKKEN 4» son de lo más realista que hemos visto, gracias a las posibilidades de combate que nos brinda su sistema de control y la impresionante puesta en escena.

ALUCINA CON LA MEJOR LUCHA 3D

TEKKEN 4

Llegó el momento de dar los golpes más contundentes y las llaves más espectaculares: ¡ha vuelto el campeón de los beat´em up!



CHRISTIE MONTEIRO

ESTA BAILARINA BRASILEÑA es uno de los tres personajes nuevos de «Tekken 4». Con ella debutan Craig Marduk, una bestia parda de dimensiones descomunales y Steve Fox, un boxeador que lanza sus puños a la velocidad de la luz.

■ UNA DE LAS SAGAS DE LUCHA MÁS POPULARES vuelve a la carga con una cuarta entrega que nos ha dejado alucinados por las posibilidades de juego que ofrece, la cantidad de novedades que incluye y por su calidad técnica. Como todos ya conoceréis, este arcade de lucha 3D se ha convertido en el favorito del gran público por dos razones principales: su original y completo sistema de control y un elevadísimo nivel técnico.
El sistema de control apenas a cambiado con respecto a anteriores entregas, lo que es una buena noticia, porque siempre ha sido uno de los puntos fuertes la serie. De esta forma, cada uno de los cuatro botones del frontal del mando de PS2 sirven para controlar las respectivas extremidades del luchador, y combinándolos podemos realizar una gran variedad de movimientos. Al principio, puede que este sistema se haga un tanto complicado, pero os aseguramos que en cuanto se le coge el tranquillo se convierte en uno de los más completos jamás diseñados.

➔ ESTE CUARTO CAPÍTULO TRAE VARIAS NOVEDADES, y la más significativa es la presencia de tres nuevos personajes: Christie Monteiro, Steve Fox y Craig Marduk, que se unen a otros ya clásicos como Paul o Law, hasta



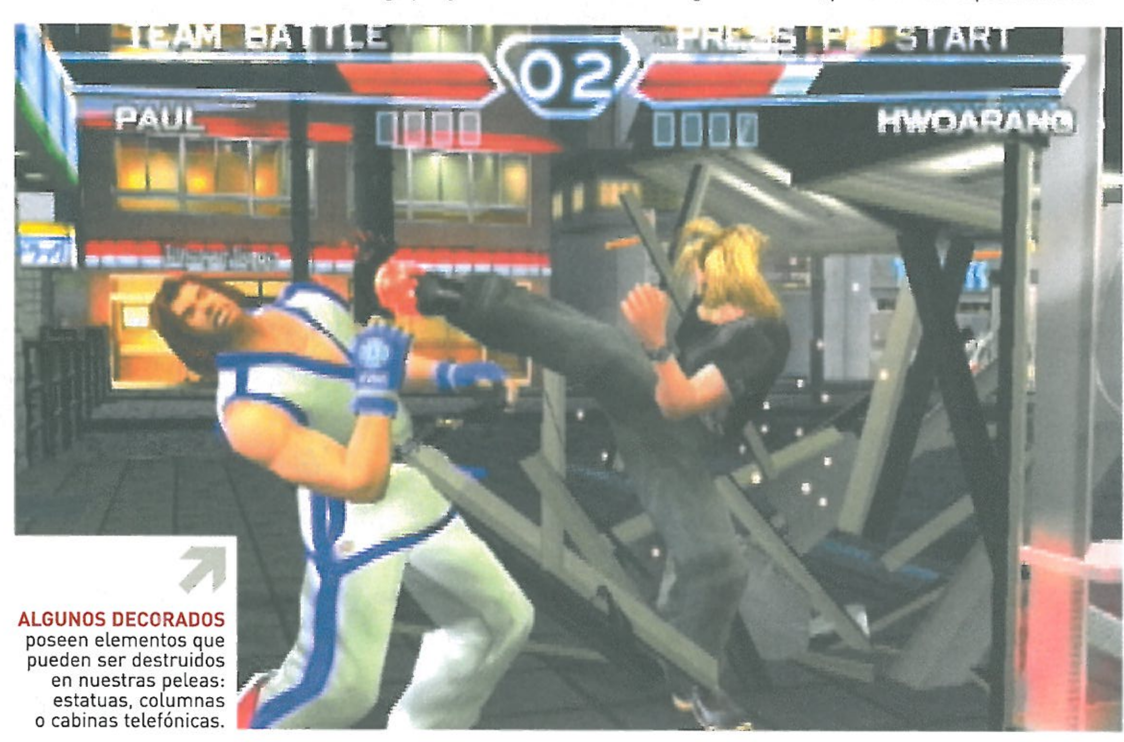




LA VARIEDAD DE MOVIMIENTOS de cada luchador es alucinante. Podemos realizar decenas de golpes y combos.



LAS ANIMACIONES de los luchadores son muy suaves. A veces son algo fantasiosas, pero resultan espectaculares.



ALGUNOS DECORADOS poseen elementos que pueden ser destruidos en nuestras peleas: estatuas, columnas o cabinas telefónicas.

PELEAS PARA MUCHO RATO

«Tekken 4» incluye la friolera de ocho modos de juego diferentes. El que más nos gusta es el tradicional modo Historia, pero el resto también son muy divertidos:



EN LA MODALIDAD TEKKEN FORCE tenemos que avanzar por los escenarios eliminando a los enemigos que nos asalten.



EN EL MODO TAG TEAM formamos equipos de varios participantes, y los combates ganan en estrategia.

DE MARAVILLA...
... de la técnica, queremos decir. «Tekken 4» goza del mejor apartado visual que se ha visto en cualquier beat´em up, superando las prestaciones del mismísimo «Virtua Fighter 4». Echad un vistazo a estas imágenes y flipad con los gráficos.



sumar 19 diferentes. El repertorio de golpes de los combatientes también ha sufrido modificaciones, ya que todos han aprendido nuevos movimientos y combos. En cuanto a los modos de juego, el título presenta ocho distintos, que incluyen desde los tradicionales Historia, Entrenamiento o Versus, a otros más raros como el Tekken Force. En fin, que la nueva entrega de «Tekken» nos ha vuelto a maravillar. HC

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

■ **EL APARTADO TÉCNICO**, que combina unos decorados fabulosos con personajes bastante detallados y animados de maravilla.

■ **SU CONTROL** sigue siendo el más completo del género.

lo peor

■ **LA DEDICACIÓN** que exige para llegar a dominar un control tan completo. Se necesita tiempo.

■ **DESBLOQUEAR** los personajes y demás secretos puede hacerse cansino para los menos pacientes.

alternativas

El único candidato real capaz de plantar cara a este «Tekken 4» es **«Virtua Fighter 4»**. El arcade de Sega propone un estilo de lucha más técnico, un control menos complicado y un apartado técnico de una calidad similar al juego de Namco. Si lo que os gustan son los beat´em up 2D, haceos con el genial **«Capcom Vs SNK 2»**.

■ **GRÁFICOS** Los escenarios son realmente impresionantes y los personajes cuentan con unas animaciones muy cuidadas y realistas. Excelentes. **92**

■ **SONIDO** Las melodías están bien compuestas y animan los combates. Los efectos son variados y los golpes suenan contundentes. **87**

■ **DURACIÓN** Los modos de juego ofrecen una amplia gama de variantes jugables y el número de personajes, 19, nos parece más que suficiente. **90**

■ **DIVERSIÓN** Su completo control permite realizar una cantidad ingente de movimientos y combos. Cada combate resulta apasionante. **93**

PUNTUACIÓN FINAL 92

VALORACIÓN

«Tekken 4» se alza con el trono de los beat´em up gracias a dos pilares básicos: un sistema de control efectivo y completo, que nos permite realizar montones de movimientos, y un apartado técnico que es sencillamente formidable. Además, esta cuarta entrega de «Tekken» aporta también novedades muy jugosas, como los tres nuevos personajes, y encima ofrece una amplia gama de modos de juego. Como veis, no se le puede pedir más. Si os apetece dar unos golpes virtuales, comprároslo cuanto antes.

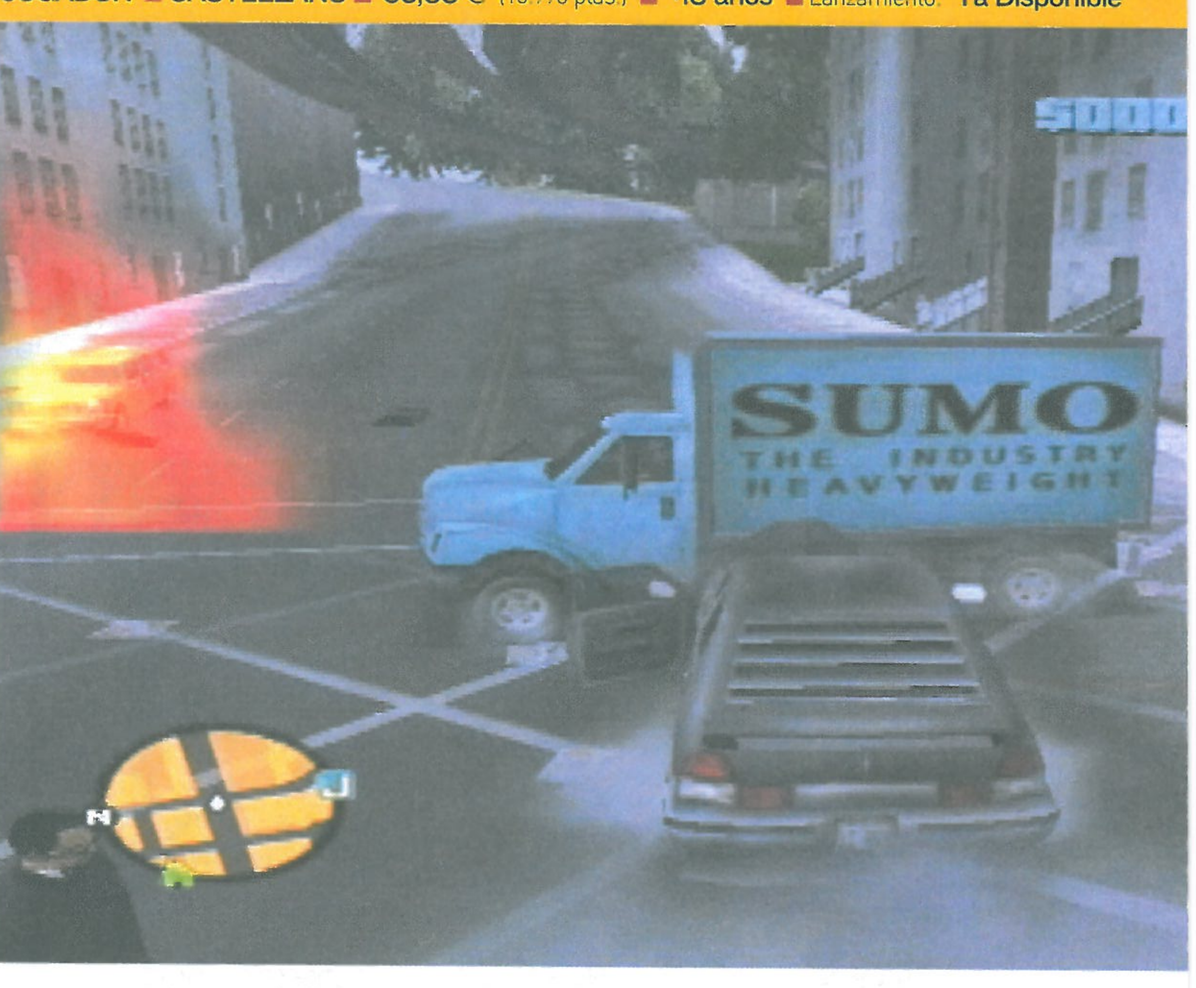
■ ACCIÓN ■ DMA/ROCKSTAR ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO ■ 66,05 € (10.990 ptas.) ■ +18 años ■ Lanzamiento: Ya Disponible



VAYA "MAFIAS"

En «GTA3» podemos hacer lo que nos apetezca con tal de pasárnoslo en grande:

1. **METERNOS EN JALEOS** es una de nuestros pasatiempos favoritos. No es que sea muy educativo, pero lo cierto es que resulta muy divertido.
2. **PASEARNOS POR LA CIUDAD**, bien a "patita" o a los mandos de un vehículo, es una actividad de lo más relajante.
3. **METERNOS CON LA POLICÍA** también tiene su aquel: si lo hacemos bien, ¡pueden llegar a perseguirnos incluso unidades aéreas! Más acción, imposible.



SER FORAJIDO NUNCA FUE TAN DIVERTIDO

GTA 3

Si os pirran las películas de acción y gángsters, estáis de suerte: este título os brinda la oportunidad de convertiros en un tipejo que quiere llegar a ser un mafioso.

COCHE ↑

Los vehículos son uno de los elementos importantes de «GTA3», pues gran parte de su jugabilidad se basa en la conducción. Hay muchos distintos.

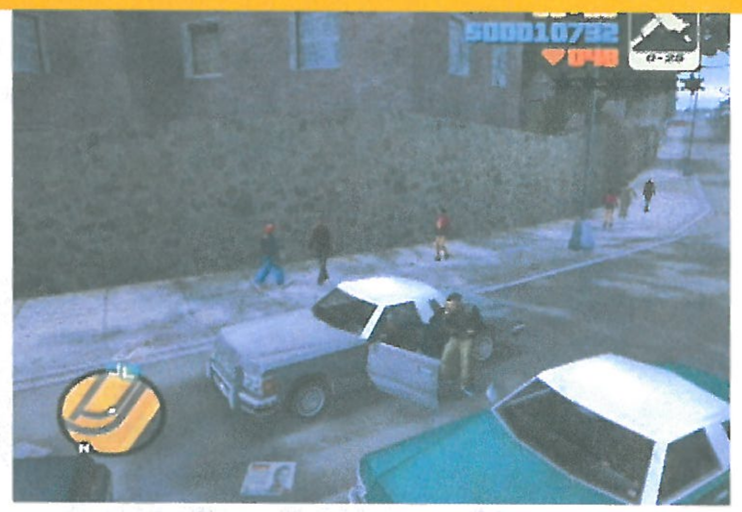
■ **LA ACCIÓN MÁS TREPIDANTE Y LAS ESCENAS DURAS** han marcado la trayectoria de esta saga que, hasta ahora, se había presentado en dos dimensiones. Para esta tercera parte sus programadores han mantenido intactos sus pilares fundamentales, pero le han pegado un tremendo giro a todo el apartado gráfico, que ahora es tridimensional -y de gran calidad- de principio a fin.

Como os decíamos, las escenas subiditas de tono tienen un protagonismo notable en este título debido sobre todo a su argumento: tomamos el control de un tipo duro recién salido de la cárcel, que para ganarse la vida -y el respeto de las altas esferas de la delincuencia- realiza toda clase de "encargos", como robar coches o dar su merecido a ciertos individuos. Para ello podemos ir montados en vehículos

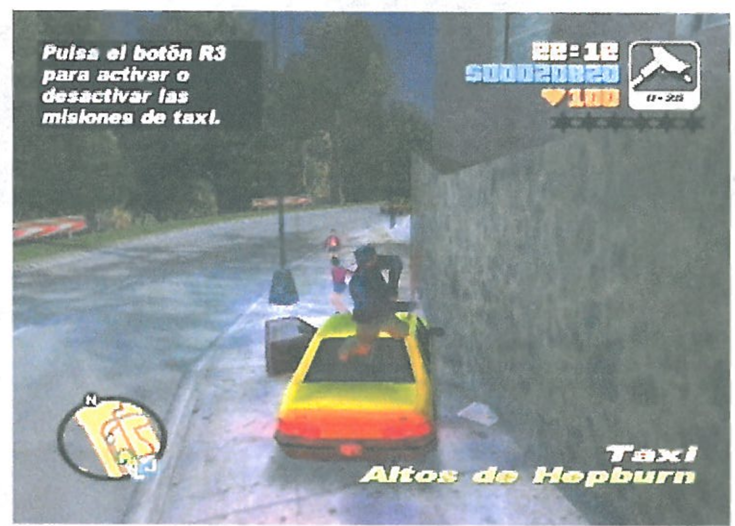




ACCIDENTES, DISPAROS, ATROPELLOS... Estos son los ingredientes básicos que conforman este alocado y divertido juego de acción.



PARA PODER CONDUCIR UN COCHE primero tenemos que robarlo. Y atención, que podremos hacernos con coche de policía o una ambulancia. ¡Cómo mola!



de todo tipo (que debemos "tomar prestados") o desplazarnos a pie como en cualquier juego de acción. Estos trabajitos hacen las veces de fases del juego y lo cierto es que vamos a tener que currar bastante, pues para superar completamente este DVD nos toca completar algo así como 80 de estos peculiares recados, ¿no está mal, eh?

→**LA LIBERTAD DE ACCIÓN** es otra de las notas características de «GTA3». Contamos con una gran ciudad, Liberty City, en la que podemos realizar casi cualquier cosa que se nos ocurra: molestar a sus habitantes, provocar accidentes, dar paseos nocturnos por sus calles... Esto hace que la jugabilidad y los niveles de diversión se disparen, pues en muy poquitos juegos se nos da tanta libertad para hacer lo que nos de la gana. Vamos, que habrá más de uno que se dedique a "hacer el loco" por ahí en lugar de cumplir las misiones... En fin, si buscabais un juego muy divertido y de temática adulta, aquí le tenéis.

COMPLETO ARSENAL

Para llevar a cabo con éxito las misiones (contamos con una buena colección de armas:



LA RECORTADA es nuestra arma favorita: simple y contundente. Un solo disparo con ella y podréis acabar con cualquier tipo. ¡Incluso contra los coches es bastante efectiva!



LOS BATES DE BÉISBOL, por su parte, son los objetos ideales para repartir "galletas" en las peleas callejeras. Son algo primitivos, pero os aseguramos que funcionan. ¡Ya lo creo!



POR SUS ALTAS DOSIS DE VIOLENCIA, «GTA 3» es un título claramente orientado al público más adulto. Avisados estáis.



SI DAMOS MUCHA CAÑA A LOS COCHES, éstos pueden llegar a reventar... y tendremos que comenzar de nuevo la fase.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

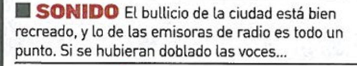
- **LA LIBERTAD DE ACCIÓN,** que nos permite hacer casi lo que nos dé la gana en la ciudad de Liberty.
- **LA GRAN VARIEDAD DE VEHÍCULOS Y ARMAS** con los que nos podemos llegar a hacer.

lo peor

- **LAS VOCES NO ESTÁN DOBLADAS** y es una lástima pues hay muchos diálogos.
- **SU VIOLENTO DESARROLLO,** que puede no gustar a muchos usuarios, pues a veces es excesivo.

alternativas

Aparte de la segunda parte, el igualmente genial **«GTA: Vice City»**, también podéis probar el reciente **«The Getaway»**, muy similar a los dos anteriores en cuanto a su nivel calidad. **«Stuntman»** también es una buena opción, aunque su desarrollo nos deja menos libertad de acción puesto que siempre vamos conduciendo.



GRÁFICOS El cambio a las 3D le ha sentado de maravilla a la serie. Destaca el descomunal tamaño de Liberty City, así como su ambientación. **85**

SONIDO El bullicio de la ciudad está bien recreado, y lo de las emisoras de radio es todo un punto. Si se hubieran doblado las voces... **87**

DURACIÓN Toda la del mundo. Vamos armados hasta las orejas, y tenemos una ciudad enorme para hacer lo que nos venga en gana. **93**

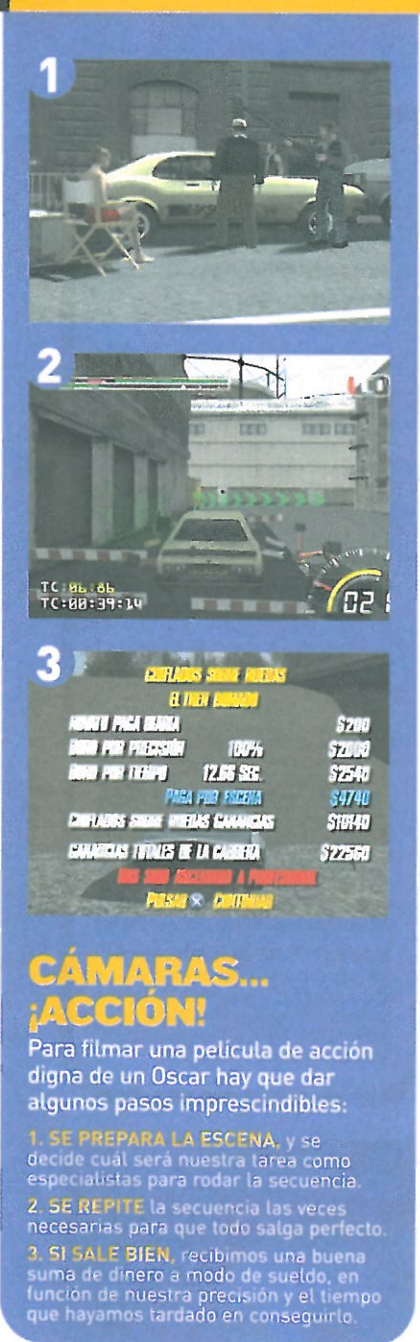
DIVERSIÓN Gracias a su elevado número de fases, extensa variedad de armas y vehículos y gran libertad de acción, os lo pasaréis de miedo. **92**

PUNTUACIÓN FINAL 91

valoración

«GTA3» se ha destapado como un juego de los juegos más vendidos de los últimos tiempos, gracias a su tremenda acción, explosiva -nunca mejor dicho- jugabilidad e inagotable diversión. Todos estos aspectos se derivan de una mecánica de juego diferente, sólo comparable a los «Driver» de PSOne. Además, a pesar de no contar con ninguna opción multijugador tiene una enorme esperanza de vida. Eso sí, no olvidéis que es exclusivo para adultos.

■ ACCIÓN ■ REFLECTIONS ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO ■ 59,99 € (9.981 ptas.) ■ T.P. ■ Lanzamiento: 8 septiembre



CÁMARAS... ¡ACCIÓN!

Para filmar una película de acción digna de un Oscar hay que dar algunos pasos imprescindibles:

1. SE PREPARA LA ESCENA, y se decide cuál será nuestra tarea como especialistas para rodar la secuencia.
2. SE REPITE la secuencia las veces necesarias para que todo salga perfecto.
3. SI SALE BIEN, recibimos una buena suma de dinero a modo de sueldo, en función de nuestra precisión y el tiempo que hayamos tardado en conseguirlo.



EL RODAJE DE UNA PELÍCULA exige realizarescenas de mucho riesgo. Aquí somos nosotros los que nos juguemos el pellejo, para que en el cine todo resulte lo más realista posible.

ATENCIÓN, SE RUEDA... ¡PERO DÓNDE VAS, CHALAO!

STUNTMAN

"¿Que coja yo ese coche de ahí y salte a través de un aro en llamas, mientras un tren explosiona a menos de cuatro metros de mi lindo trasero? Yo soy una estrella, que llamen al especialista..."



MUSTANG

LOS MÍTICOS FORD MUSTANG de los años 70 son los grandes protagonistas del juego. Son los coches que más frecuentemente usamos, ¡aunque no los únicos! Tienen una gran potencia, y una continua disposición para derrapar.

■ **CON ESTE TÍTULO,** los programadores de Reflections han llevado los conceptos de «Destruction Derby» y «Driver» (de PSone) hasta sus últimas consecuencias: ¡¡nos han convertido en especialistas de Hollywood!!

Y es que el juego os invita a tomar la piel de uno de estos "chalados", y filmar escenas de riesgo en un total de seis películas. ¿De qué tipo? A ver qué os parece huir de la policía con un deportivo, derrapar en un lugar concreto, saltar un camión desde una rampa, escapar de una enorme explosión y acabar provocando un vuelco que amenaza romper vuestros huesos... ¡Todo a la vez!

Una vez dada por buena la escena, pasamos a la siguiente, y cuando la peli está filmada (de las escenas "tranquilas" no nos enteramos) vemos un trailer en el que se intercalan nuestras hazañas al volante. Mola, ¿verdad?

→PERO «STUNTMAN» OFRECE OTRAS COSAS, como fases de bonus con acrobacias, saltos sobre hileras de coches, sesiones de "arrasa-con-todo" conduciendo "big foots", etc. También podemos participar en juegos de conducción conducir cualquiera de los 36 vehículos disponibles para realizar pruebas de velocidad,





MIENTRAS SE RUEDA la peli, el director controla que todo sale bien, y si no seguís sus directrices... ¡Corten, a repetir!



CADA ESCENA también tiene asignado un tiempo máximo de ejecución, indicado en el contador de la parte izquierda.



EL CONTROL os recordará mucho al de «Driver», realista pero muy sensible, lo cual provocará que os quedéis atascados más de lo previsto.





MUCHO MÁS QUE COCHES

Si hasta ahora pensabais que los especialistas de Hollywood sólo tenían que hacer volcar los coches del Equipo A y poco más, vais apañados. En «Stuntman», además de con los coches, os va a tocar hacer toda clase de virguerías al volante de camiones, Big Foot, sidecars, motos de nieve y hasta los Tuk-Tuk, unos curiosos motocarros.



SIDECAR: Usaréis este vehículo, inestable a más no poder, en una película rodada en Egipto.



MOTO DE NIEVE: Aunque no lo creáis, ¡estos aparatos pueden saltar hasta casas de montaña!



"TUK TUK": Si algún día vais a Tailandia, no montéis en estos taxis. ¡Corren que se las pelan!

precisión o acrobacias, así como con un editor para crear vuestros propios circuitos de acrobacias.!

Sin embargo, el control es demasiado sensible para realizar acciones tan precisas, lo que os llevará a tardar más de media hora hasta que el director dé por buena una escena de apenas 30 segundos, y eso puede desesperar a los más torpes. Pero si sois pacientes, tenéis aquí un juego la mar de original y divertido.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **LOS TRAILERS**, que nos hacen flipar con nuestras mejores escenas como si fuera una peli de verdad.
- **LA VARIEDAD** que ofrece en cada escena: los objetivos siempre son distintos, existen 36 vehículos...

lo peor

- **LA DIFICULTAD** se nos exige mucha perfección, y no siempre está claro qué es lo que debemos hacer.
- **LAS RALENTIZACIONES**, que afectan a la jugabilidad. ¡Y en este juego hay que ser muy preciso!

alternativas

El sistema de juego "cojo un coche y me la pego con todo" se parece al de **«GTA III»**, y también al de **«The Getaway»**, si bien ambos ofrecen aún más variedad al poder bajarnos del coche y realizar misiones a pie. También tienen un aire parecido juegos como **«Burnout 2»**, **«Crazy Taxi»** y **«Twisted Metal Black»**, por este orden de calidad.

GRÁFICOS Recuerdan al «Wreckless» de Xbox, con decenas de obstáculos, peatones y coches. Muy vistosos, aunque hay ralentizaciones. **87**

SONIDO Buena música rockera, aunque el protagonismo lo tienen los diálogos en castellano y las instrucciones –algo repetitivas- del director. **84**

DURACIÓN El modo principal da para horas y horas de juego, y además tenemos otros modos adicionales y bastantes secretos ocultos. **87**

DIVERSIÓN Todo resulta muy adictivo y emocionante, hasta que la dificultad comienza a poner a prueba nuestra maestría... ¡y paciencia! **79**

PUNTUACIÓN FINAL 85

valoración

El mayor logro de este juego es que consigue hacernos sentir como un especialista de Hollywood. La ambientación es muy buena, los trailers molan todo y las escenas rebosan de acción. El único problema es que la dificultad también resulta muy real, y eso, unido al hecho de que no siempre se explica de forma muy clara qué hay que hacer exactamente, nos deja un poco frustrados en más de una ocasión, porque no hay manera de que salga bien la escena. Es lo único que empaña un título que resulta más que notable.

■ SHOOT'EM UP ■ EA ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO (TEXTOS) ■ 66 € (10.981 ptas.) ■ +18 años ■ Lanzamiento: Ya disponible







NUESTRA MISIÓN es ponernos en la piel de un soldado de la Segunda Guerra Mundial y atravesar las líneas alemanas disparando y tomando objetivos.

MISIONES VARIADAS

El desarrollo de este "shooter" no se limita a pegar tiros. Hay misiones para todos los gustos. Estos son algunos ejemplos:

1. PODEMOS SABOTEAR los vehículos del enemigo para que no alcancen nuestra posición.

2. TENEMOS QUE ELIMINAR a los vigías que rodean los astilleros sin ser descubiertos para acceder al interior.

3. HAY QUE INCENDIAR un típico molino de viento holandés para crear una distracción y permitir el paso de nuestro ejército. En fin, variedad no falta.

SALVA A RYAN "EN PERSONA"

MEDAL OF HONOR

Este "shoot ´em up" es tan real que en unos años le diremos a nuestros nietos lo bien que disparábamos en la Segunda Guerra Mundial.



■ **EL HISTÓRICO DESEMBARCO DE NORMANDÍA** fue una de las batallas más grandes de la Segunda Guerra Mundial: más de 6.000 barcos cargados de soldados aliados se enfrentaron a los alemanes en la costa del norte de Francia. Y claro, a los chicos de EA no se les ha ocurrido mejor idea que darnos un fusil y meternos en uno de estos barcos para demostrar nuestra puntería dentro de uno de los "shoot ´em up" más realistas que hemos visto. Y cuando decimos realismo, no sólo nos referimos a verlo todo "en primera persona" o a que nuestros enemigos lleven los distintos uniformes de la época, sino a sentirnos como si de verdad estuviéramos en medio de la batalla: luchando codo con codo con otros soldados americanos, bajo una lluvia de disparos y utilizando todos los medios a nuestro alcance para "silenciar" a unos duros soldados alemanes.

→ **LAS 15 MISIONES DEL JUEGO ESTÁN BASADAS** en operaciones reales de la guerra y a su vez están divididas en pequeños objetivos, como volar un subma-

ENEMIGOS →

LAS TROPAS ALEMANAS están realizadas con todo lujo de detalles: cada soldado lleva el uniforme y las condecoraciones que le corresponden a su rango, están armados conforme a la época, hablan entre ellos (en alemán, claro) y se comportan de un modo muy inteligente para "cazarnos". ¡Tela!





LOS SOLDADOS ENEMIGOS son muy inteligentes: nos atacan por grupos y vencerlos es todo un reto de habilidad.



LOS NIVELES SON MUY VARIADOS. Este por ejemplo tiene lugar en un submarino sin espacio apenas para cubrirse.



PARA COMBATIR podemos elegir entre disparar o golpear con la culata de nuestro fusil M1 desde cerca, según lo que más convenga.

UN AMBIENTE DE PELÍCULA

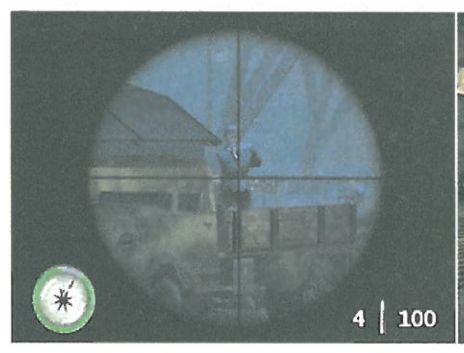
La ambientación del juego es uno de los puntos fuertes, tan real que os parecerá haber estado de verdad en la Segunda Guerra Mundial:



LOS DOCUMENTALES que aparecen al principio y al final de cada nivel nos sitúan dentro de las operaciones globales. Eso sí, como son reales, aparecen en blanco y negro.



LOS VIDEOS realizados con el mismo motor del juego sirven para que nos enteremos de los movimientos del enemigo y de los objetivos secundarios que hay que pasarse en cada fase.







LOS ESCENARIOS A lo largo del juego podemos manejar un total de 22 armas diferentes, incluidas algunas fijas más potentes que hay en ciertos escenarios. Tenemos por ejemplo el rifle de precisión (izda.), el cañón (centro) y la metralleta (dcha.).

rino por los aires o encontrar una máquina de claves, que le dan variedad y realismo al desarrollo. Hay que pensar, no sólo disparar... Tanto por esta mecánica de juego como por un excepcional apartado técnico y la increíble ambientación de todos los niveles, «Medal of Honor» es un juegazo en el que sólo se le echade menos un modo multijugador en la versión de PS2, puesto que las otras sí lo tienen.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

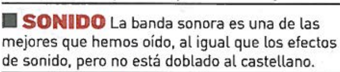
- **LA AMBIENTACIÓN**, que parece sacada de un peli de guerra.
- **LA VARIEDAD** de las misiones, que lo mismo nos obligan a tomar un búnker en la playa o a disparar desde un camión en marcha.

lo peor

- **LA AUSENCIA DEL MODO MULTIJUGADOR EN PS2**, ya que en Xbox y GameCube sí se incluye.
- **LOS MAPEADOS NO SON MUY AMPLIOS**, y se hacen algo cortos, aunque sí son numerosos.

alternativas

El gran rival de «Medal of Honor» dentro de sus género es el genial **«Time Splitters 2»**, que también está para todos los formatos. No está también ambientado como el juego de EA, pero es más largo y su modo multijugador es la bomba. En Xbox también está el alucinante **«Halo»**, y en PS2 el divertido **«Half Life»**.



GRÁFICOS Los enemigos están realizados con todo lujo de detalles y los decorados parecen sacados de una peli, aunque no son muy extensos. **91**

SONIDO La banda sonora es una de las mejores que hemos oído, al igual que los efectos de sonido, pero no está doblado al castellano. **88**

DURACIÓN 15 niveles dan para mucho, sobre todo si queremos todas las medallas, y además está el multijugador (salvo en PS2). **92**

DIVERSIÓN Es lo más parecido a participar en una batalla de verdad, y encima cuenta con misiones de lo más variado. **93**

PUNTUACIÓN FINAL 92

valoración

«Medal of Honor» logra hacernos creer de principio a fin que estamos metidos en una una película de guerra en la que debemos cumplir todo tipo de misiones. Su ambientación es una de las mejores del género y el desarrollo combina a partes iguales niveles de acción con otros más "sesudos" donde cuenta la estrategia para infiltrarnos en las bases enemigas. Vamos, que se trata de uno de los juegos más entretenidos y mejor realizados del momento, aunque recordad que no es apto para menores.

■ SHOOT'EM UP SUBJETIVO ■ EIDOS ■ 1 - 4 ■ CASTELLANO (textos) ■ 59,95 € (PS2, GC), 69,95 € (Xbox) ■ +16 ■ Lanz: Ya disp.



VIAJAR POR EL TIEMPO en busca de unos cristales es nuestra misión dentro del modo principal de este shooter subjetivo. Eso sí, un montón de enemigos nos ponen las cosas difíciles, así que... ¡es hora de afinar nuestra puntería!

ASÍ SE VIAJA

Los viajes temporales de los TimeSplitters no son de placer, sino de trabajo. Así funcionan:

1. **RECOLECTAN ARMAS,** porque no saben qué tipo de enemigos van a encontrar. Y claro, luego se encargan de que no quede uno vivo.
2. **CUMPLEN CON LOS OBJETIVOS,** que son de lo más variado, como volar una antena de comunicaciones o destruir unos documentos.
3. **RECUPERAN EL CRISTAL** y le dan una paliza al jefe final para que se le quiten las ganas de volver a fastidiar.

HARRY

ESTE AGENTE SECRETO A LO AUSTIN POWERS, es el protagonista de la misión de los años 70. Con él, tenemos que liberar una central nuclear que ha sido tomada por unos terroristas.

BALAS SIN FECHA FIJA

TIME SPLITTERS 2

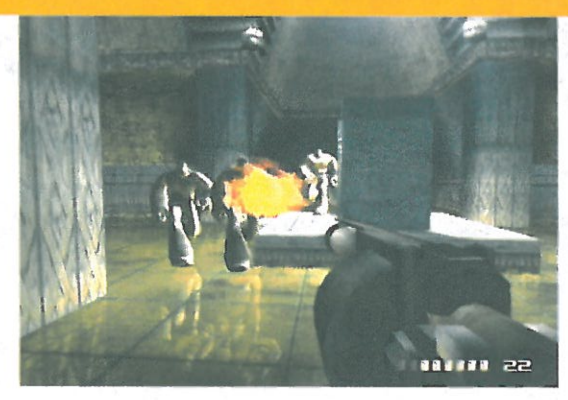
Se acabaron las vacaciones en Torrevieja: ahora se llevan los viajes en el tiempo. Claro, que como sean iguales que los de este shooter, nos va a tocar afinar la puntería.

■ **LOS "TIMESPLITTERS" SON UNOS SOLDADOS** que viajan por el tiempo para recuperar 9 cristales robados. Y para que no se sientan solos nosotros hemos decidido acompañarles y meternos en su pellejo (tanto, que de ellos sólo vemos el arma). El caso es que en el modo historia del juego, nos toca ayudar a 10 de esos viajeros a cumplir una serie de objetivos que dependen de la época histórica que visitemos, como vaciar barriles de whisky en el Chicago de los años 30. Para ello, contamos con un arsenal que también depende de la ambientación, ya sean Colts en el oeste o rifles de plasma en el año 2280. Claro que si la historia no es lo vuestro, también podéis pelear contra un máximo de 10 adversarios controlados por la máquina en cualquiera de los 16 modos arcade disponibles, o probar suerte con los retos, que son pequeñas misiones muy variadas y divertidas. Todo esto se completa con 17 modos multijugador, uno de ellos cooperativo y un editor de niveles.

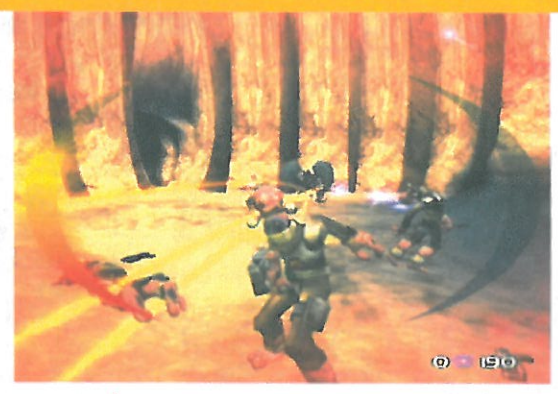
→ **LOS GRÁFICOS TAMBIÉN SORPRENDEN,** pues encontramos ¡más de 80! personajes bien detallados y con un diseño divertido, unas animaciones muy sua-







LOS REFLEJOS EN EL SUELO son un ejemplo de la calidad del motor gráfico. ¿Qué usarán para dejarlo tan limpio?

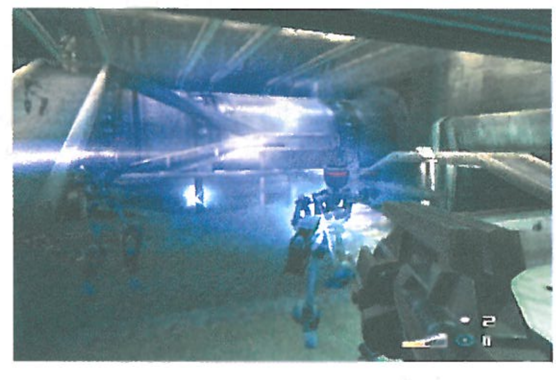


LOS ALIENÍGENAS que nos invaden tienen armas muy potentes, aunque la primera hay que "robarla" a puñetazos.



PARA ACABAR CON TANTO ENEMIGO, la mejor táctica es ahorrar balas usando objetos explosivos, como cajas o bidones de gasolina. Eso sí, en ocasiones no queda otra que disparar.





LOS MODOS DE JUEGO

Con este juego es imposible aburrirse, porque tiene tantos y tan variados modos de juego, que cuando nos cansamos de uno (y ya es difícil) nos quedan un montón más para elegir. Aquí no caben todos, así que os hemos preparado una selección de los mejores:



EN EL MODO COOPERATIVO se pueden jugar las 10 misiones con la ayuda de otro amigo. ¡Ya no hay enemigo que se resista!



UN TODOS CONTRA TODOS es lo mejor para liberar nuestra adrenalina. Pero hay 15 modos más: vampiro, juego de zonas...



LOS RETOS SON TAN VARIADOS como romper cristales, liarse a puñetazos con los zombis o recoger un montón de plátanos.

ves y unos cuantos efectos visuales muy chulos, como gotas de lluvia que mojan la cámara. ¡Y encima el juego se mueve con mucha suavidad sin importar los enemigos en pantalla!

Lo único criticable del juego es que, como cada misión se desarrolla en una época diferente, falta un hilo conductor entre todas ellas. Sí, es cierto, esto es hilar muy fino, ¡pero en HobbyConsolas somos así de exhaustivos!

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **LOS MODOS DE JUEGO,** especialmente los multijugador, en los que podemos jugar con 3 amigos.
- **LA VARIEDAD DE MISIONES,** ya que cada una está ambientada en una época histórica distinta.

lo peor

- **LA FALTA DE PROFUNDIDAD** del modo historia, ya que sus 10 niveles son independientes entre sí.
- **ALGUNOS ESCENARIOS** se ven un poco vacíos, aunque son sólo la excepción dentro de un buen nivel.

alternativas

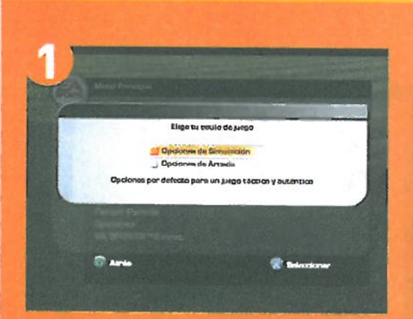
Los fanáticos de los shoot´em up tienen ya disponible en PS2 **«Medal of Honor»**, con una ambientación de lujo, y **«Half Life»** es un gran shooter, pese a ser ya veterano. En Xbox el rey del género sigue siendo **«Halo»**, y no hay que perder de vista **«007 Agente en fuego cruzado»**, que también nos ofrece variedad y diversión en las tres consolas.

GRÁFICOS El juego se mueve fluido, los personajes están detallados y las animaciones son suaves, pero algunas zonas están un tanto vacías.	88
SONIDO Las melodías dependen del nivel y son de calidad. Por contra, los efectos son normalitos, y las voces, en inglés y escasas.	80
DURACIÓN Falta espacio para enumerar todos los modos de juego: historia, 16 modos arcade y multijugador, retos, y editor de mapas.	93
DIVERSIÓN Sin despreciar el modo historia, que es muy divertido, el juego ofrece muchas posibilidades para varios jugadores.	91
PUNTUACIÓN FINAL	**91**

valoración

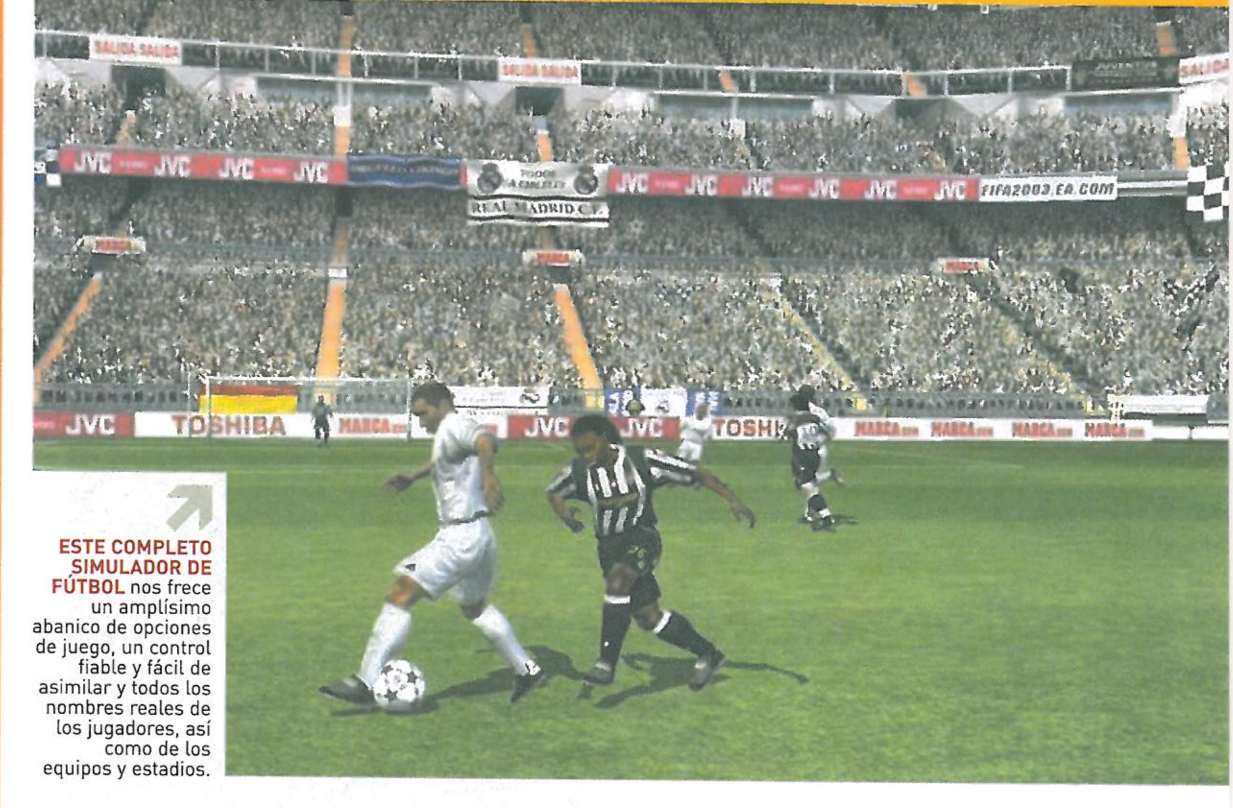
Este título ha resultado ser una grata e inesperada sorpresa, porque además de contar con un apartado gráfico brillante (la versión de GameCube es ligeramente superior), ofrece unas cotas de variedad y diversión en su modo historia sólo superadas por la cantidad de modos multijugador, incluido uno cooperativo. Vamos, que si buscáis diversión pura y dura para vosotros y vuestros amigos sin importar el argumento (para eso está «Medal of Honor», ya en PS2 y pronto en Xbox y GC), éste es un juego imprescindible.

■ FÚTBOL ■ EA SPORTS ■ 1 - 8 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 65,95 € (10.973 ptas.) ■ T. P. ■ Lanzamiento: Ya Disponible









ESTE COMPLETO SIMULADOR DE FÚTBOL nos frece un amplísimo abanico de opciones de juego, un control fiable y fácil de asimilar y todos los nombres reales de los jugadores, así como de los equipos y estadios.

EL FÚTBOL MÁS COMPLETO

FIFA 2003

Ya es hora de que juguéis un partido contra los mejores futbolistas del mundo... ¡sin calzaros las botas, tan sólo cogiendo un mando!

¿HACE UN PARTIDO?

¡Y a quién no! Sobre todo si tenemos un simulador que nos ofrece unos duelos tan completos como éstos.

1. **¿ARCADE O SIMULACIÓN?** No hay muchas diferencias entre uno y otro, pero el arcade es menos riguroso.
2. **LOS EQUIPOS Y SELECCIONES** son numerosísimos: encontramos 350 y 40 respectivamente...y todos reales.
3. **LAS JUGADAS** salen con fluidez gracias a un control fácil e intuitivo.

R. CARLOS

EL LATERAL ZURDO DEL REAL MADRID es uno de los tres futbolistas que EA Sports ha fichado para aparecer en la carátula de «FIFA 2003». Las otras dos figuras son Ryan Giggs, la estrella del Manchester United, y Edgar Davids, el jugador de la Juventus que siempre juega con gafas de protección.

■ **LA SAGA DE SIMULADORES DE FÚTBOL MÁS CONOCIDA** del mundo consolero regresa a las consolas de 128 bits con aires renovados, pero conservando las señas de identidad que han hecho grande a la serie. Así, el juego sigue teniendo la licencia oficial de la FIFA, lo que ha permitido a los programadores incluir la friolera de 14 de las ligas más importantes del mundo, 350 equipos y más de 10.000 jugadores reales, por no hablar de las 40 selecciones internacionales más representativas del planeta. ¡Y con todas las equipaciones oficiales!

Por su parte los modos nos ofrecen muchas posibilidades: jugar un partido amistoso, una liga completa, torneos de todo tipo o incluso competiciones personalizadas. Y encima en todas ellas se nos permite participar con nuestros colegas si queremos. ¡Genial!

➔ **PERO ES LA SIMULACIÓN DE ESTA NUEVA ENTREGA** la que nos ha dejado flipados comparándola con las anteriores versiones. El sistema de control ha sido retocado para hacerlo mucho más cómodo, y además se ha añadido el "Freestyle Control", con el que podemos hacer diferentes regates usando el stick analógico derecho.

Esto da como resultado una jugabilidad sensacional, ya que es posible practicar el estilo de fútbol que nos mole -jugar por las bandas, pelotazos a la frontal del área contraria, etc- sin que eso suponga un nivel de exigen-





EL REALISMO está presente en cada encuentro y nos podemos "marcar" jugadas tan alucinantes como ésta.



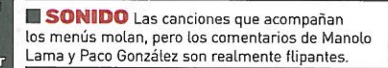
PODEMOS SEGUIR LOS PARTIDOS casi desde cualquier posición, pero las cámaras más alejadas son más jugables.



LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL de los jugadores está bien ajustada. Lo notaréis especialmente cuando intentéis regatear a un contrario o marcar un gol No es fácil.







¡ESTO SÍ QUE ES REALISMO!

Si por algo destaca este completísimo simulador del deporte rey es por atesorar un nivel de realismo sin precedentes en todos sus apartados. ¿Qué no nos creéis? Pues echad un vistazo a las siguientes pantallas y luego nos contáis...



LOS MEJORES JUGADORES de cada club están recreados con un realismo total. ¡Les ha dado tiempo a incluir a Ronaldo!



LOS 22 ESTADIOS REALES donde se disputan los partidos tienen un aspecto inmejorable. ¡Mirad el ambiente de Mestalla!



CUANDO HAY UN GOL aparece una panorámica del campo con el marcador y los escudos de cada equipo. ¡Como Canal Plus!

cia demasiado alto. Además, el realismo de los partidos ha subido muchos enteros, y ahora las jugadas son fluidas, la inteligencia artificial de los jugadores está bien ajustada y los porteros demuestran sus buenos reflejos. La guinda a este magnífico juego la pone un apartado sonoro excelente, que incluye comentarios de Manolo Lama y Paco González y que parecen sacados de la radio. ¡Haceos con él pero ya!

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **EL REALISMO** de los partidos, que os hará vibrar con cada jugada.
- **EL FLUIDO CONTROL** hace que podamos trenzar jugadas de lujo.
- **LA LICENCIA OFICIAL**, que nos permite disfrutar de nombres reales.

lo peor

- **ALGUNAS ANIMACIONES** aunque están a un gran nivel, podrían ser algo mejores.
- **NO ESTÁ LA CHAMPIONS LEAGUE**, aunque sí hay un torneo que imita su desarrollo.

alternativas

De todos los títulos futboleros en consola, el rival más duro para «FIFA 2003» es el simulador de Konami **«Pro Evolution Soccer 2»**, aunque sólo está disponible en PS2, al igual que **«Esto es Fútbol 2003»** que también se queda muy cerca de la calidad del juego de EA. Eso sí, ninguno puede superar sus innumerables opciones de juego.

GRÁFICOS Los estadios y la presentación "televisiva" se salen. Los jugadores son geniales y sólo las animaciones podrían ser un pelín mejores. **90**

SONIDO Las canciones que acompañan los menús molan, pero los comentarios de Manolo Lama y Paco González son realmente flipantes. **95**

DURACIÓN La cantidad de torneos en los que podemos participar son incontables, y encima están las 14 ligas más importantes del planeta. **95**

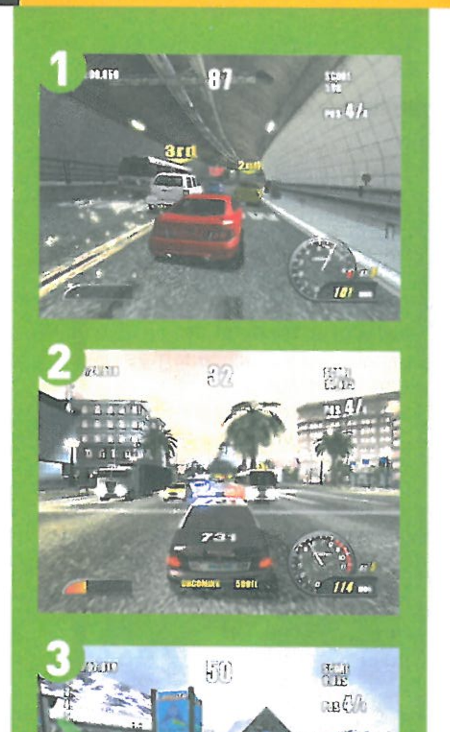
DIVERSIÓN Su simulación es realista y apta para todos los públicos. Las licencias reales y su excepcional ambientación hacen el resto. **92**

PUNTUACIÓN FINAL 93

valoración

Aunque la competencia en el género es bárbara, en nuestra opinión «FIFA 2003» tiene todas las papeletas para ser el favorito de los forofos del fútbol consolero. Las razones las encontramos en su cómodo sistema de control, enorme jugabilidad, la cantidad de opciones de juego que ofrece y por la gran ventaja que supone contar con la licencia oficial de la FIFA para incluir los nombres reales de jugadores, equipos y estadios. Si buscáis un simulador de fútbol, éste es el más completo del mercado.

■ VELOCIDAD ■ ACCLAIM ■ 1-4 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 59,95 € (9.975 ptas.) ■ T.P. ■ Lanzamiento: Ya disponible





LA CLAVE ES ARRIESGAR

El secreto de «Burnout 2» no está en apurar en las curvas, sino en conocer las técnicas para rellenar la barra de turbo:

1. **ADELANTAR AL TRÁFICO NORMAL** que transita por la calle, pero sin llegar a tocarles. Si no tenéis cuidado, ¡podéis chocar con ellos por detrás!
2. **IR EN SENTIDO CONTRARIO** eleva rápidamente la barra de turbo, pero exige tener nervios de acero.
3. **DERRAPAR** quizá sea la mejor opción, porque no es muy difícil de ejecutar.

CARRERAS "CHOCANTES"

BURNOUT 2

Si vais a 250 Km/h entre tráfico real y en dirección contraria, hay dos opciones: o estáis como una regadera o estáis con este emocionante arcade de velocidad.

■ **EL CONCEPTO DE JUEGO DE LA SAGA «BURNOUT»** es toda una pasada si os gusta disparar vuestra adrenalina. Se trata de un juego de velocidad arcade cuya primera parte salió hace más de un año en PS2, y nos pone a disputar carreras contra tres vehículos abriéndonos paso a través de calles y carreteras repletas de tráfico, con vehículos que circulan "ingenuamente" en ambos sentidos. La emoción está en que el juego premia nuestras maniobras más arriesgadas, como conducir por el carril contrario, hacer derrapes o rozar a los demás vehículos, rellenando una barra de turbo que multiplica la velocidad. Por supuesto, a menudo nos pegamos unos tortazos impresionantes, que podemos ver de nuevo en espectaculares repeticiones con diferentes cámaras.

Este planteamiento tan atractivo se repite del primer «Burnout», pero es que todos sus elementos se han mejorado hasta los niveles de un "juegazo".

→ **PARA COMENZAR REPASANDO LAS OPCIONES,** disponemos de 21 coches inspirados en modelos reales, incluidos los 7 que

↑ VIPER

LOS COCHES NO SON REALES, aunque más de un modelo tenga un sospechoso parecido con coches de verdad. Éste de aquí podría pasar por un Viper, ¿verdad?



SUFRIR UN ACCIDENTE tan impresionante como éste es de lo más habitual en este juego. La "culpa" es de la gran velocidad y el tráfico real. ¡Ueiiiii!



EL REALISMO con el que están recreados los golpes es genial: la física de los coches al chocar, las deformaciones de la chapa, las piezas que saltan...

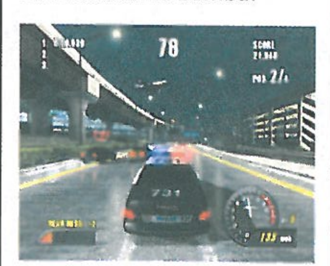


ya salían en el original. Al principio sólo tenemos 7 disponibles, pero luego se desbloquean clásicos de los años 20 (como los de los "gángsters") y de los años 50, bólidos de la "Nascar", "big foot", etc. ¡A cual más rápido! En cuanto a los circuitos, en total hay 32, todos muy amplios y con varios trazados posibles.

Pero son los modos de juego los que se llevan la palma: junto al campeonato principal, también contamos con otros que no estaban en la primera parte. Hay una Escuela de Conducción; el modo Crash, que consiste en provocar accidentes adrede para ganar puntos e incluye una opción para 4 jugadores; el modo Persecución, donde vamos tras un fugitivo en un coche de policía; un par de Campeonatos ocultos, y modos para dos jugadores a pantalla partida.
Unidle un apartado técnico que ofrece un gran nivel y una sensación de velocidad absolutamente impactante y os encontraréis sin duda ante el mejor juego de velocidad arcade que hay en PS2, divertido y espectacular.

VELOCIDAD TERMINAL

No penséis que, con tantas "prisas", el juego no ofrece buenos efectos, porque sí que los tiene. ¡Y algunos de ellos son la bomba!



LOS EFECTOS CLÁSICOS, como la lluvia, la nieve o los reflejos en el suelo, están muy bien hechos y quedan muy vistosos.



EL EFECTO "BURNOUT", una especie de deformación del escenario cuando usamos el turbo, resulta espectacular.



EL DISEÑO DE LOS COCHES ofrece mucha calidad, pero al compararlo con los de otros juegos, se ve que faltan detalles.



EL CONTROL es totalmente arcade, con derrapes continuos y esas cosas, pero al dominarlos se pueden hacer virguerías.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

LA VELOCIDAD, que siempre es altísima, y puede llegar casi a dar miedo cuando utilizamos los turbos.

LAS POSIBILIDADES, pues entre coches, circuitos y modos ocultos, alargan el tiempo de juego.

lo peor

LA DIFICULTAD, que os puede hacer perder en el último segundo la que iba a ser vuestra mejor carrera.

LOS COCHES, ya que al no ser reales y tener un diseño un pelín simple, nos dejan con ganas de más.

alternativas

El primer «Burnout» no es opción, porque ha sido superado por este juego. Hay juegos como «Crashed», que también es arcade y va de chocarse contra los demás, pero tiene mucha menos calidad. «Shox», por su parte, se desarrolla en el mundo de los rallies. Otros como «GTA III», «Wreckless» o «Stuntman» tiran por el lado de la acción.

GRÁFICOS Salvo los coches, que son un poco simples, los escenarios y, sobre todo, la sensación de velocidad rayan a una gran altura. **87**

SONIDO La música y los efectos -diferentes en cada coche- suenan de miedo gracias al Dolby ProLogic II (o sea, sonido 3D con altavoces 5.1). **89**

DURACIÓN Al principio la mayoría de las opciones están ocultas, lo cual multiplica las horas de juego. Y encima hay modo multijugador... **90**

DIVERSIÓN Si tenerle a uno con los pelos de punta y la concentración a tope en una carrera es diversión, entonces este juego es la bomba. **91**

PUNTUACIÓN FINAL 90

valoración

La concepción de «Burnout 2» se aleja de las otros juegos de coches como «Gran Turismo» o «Colin McRae». Y es que, en lugar de opciones y mucho realismo, ofrece gran emoción, velocidad en estado puro y un espectáculo visual de primera. En plena carrera nos obliga a jugar concentrados al máximo, con lo que consigue que las horas se pasen volando con nuestra adrenalina a tope. Además, ha mejorado mucho los elementos que flojeaban en su primera entrega, así que, sin duda estamos ante un juegazo.

■ SURVIVAL HORROR ■ CAPCOM ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO ■ 29,95 € (4.983 ptas.) ■ +18 años ■ Lanzamiento: Ya disponible



1

2

3

ESTA AVENTURA DE TERROR nos propone investigar un misterio mientras acabamos con multitud de zombies, y lo hace mostrando unos escenarios en 3D llenos de detalles y con efectos de luz dinámicos.

LAS 3 NORMAS DE UN NO-ZOMBI

En la lucha entre humanos y zombis hay que seguir 3 reglas básicas para poder sobrevivir:

1. **ACABAD CON LOS NO-MUERTOS** que encontréis, pues si no lo hacéis os atacan sin piedad. Y os devoran, claro.
2. **RECORRER LOS ESCENARIOS** buscando objetos y pistas que nos ayuden a desvelar el misterio.
3. **RESOLVER PUZZLES** marca la verdadera diferencia entre hombres y zombis, porque los humanos los resuelven y los zombis... se los comen.

EL TERROR SE "MULTIPLICA"

RESIDENT EVIL CODE: VERONICA-X

Los zombis son malos compañeros de juegos, porque siempre intentan mordernos. ¡Pues ahora no pensamos dejar uno vivo!

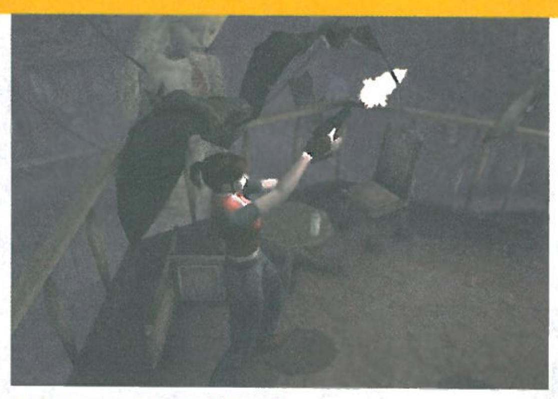
CHRIS →

Este es el hermano de Claire Redfield, un personaje que nos toca controlar en la segunda parte de la aventura y que debe oler a carne fresca, porque no ha parado de pelear contra los zombis desde hace más de 6 años.

■ **LA ETERNA LUCHA DE HUMANOS CONTRA ZOMBIES** vuelve a ser la base argumental del primer «Resident Evil» para PS2, que es una conversión del que en su momento salió para DreamCast. Por eso, la historia se ha mantenido igual, así que nos toca ayudar a Claire Redfield a escapar de una cárcel en la que ha sido encerrada y después a destruir los laboratorios de Umbrella en la Antártida manejando también a otros dos personajes, Steve, un amigo de las prisiones, y Chris, el hermano de Claire. Por supuesto, es una aventura muy movidita, porque además de recorrernos medio planeta, los zombis intentan probar nuestra carne en todo momento. De este modo, nuestro variado arsenal de armas para defendernos de los enemigos y un privilegiado cerebro que nos permite resolver los intrincados puzzles del juego serán nuestros compañeros ideales.

→ **PERO LA TERRORÍFICA AMBIENTACIÓN** es lo que eleva este clásico planteamiento a cotas altísimas, y se ha logrado gracias a un sonido muy bueno y, sobre todo, a un motor gráfico que genera en tiempo real unos escenarios en 3D muy currados. Estos decorados permiten pasar del

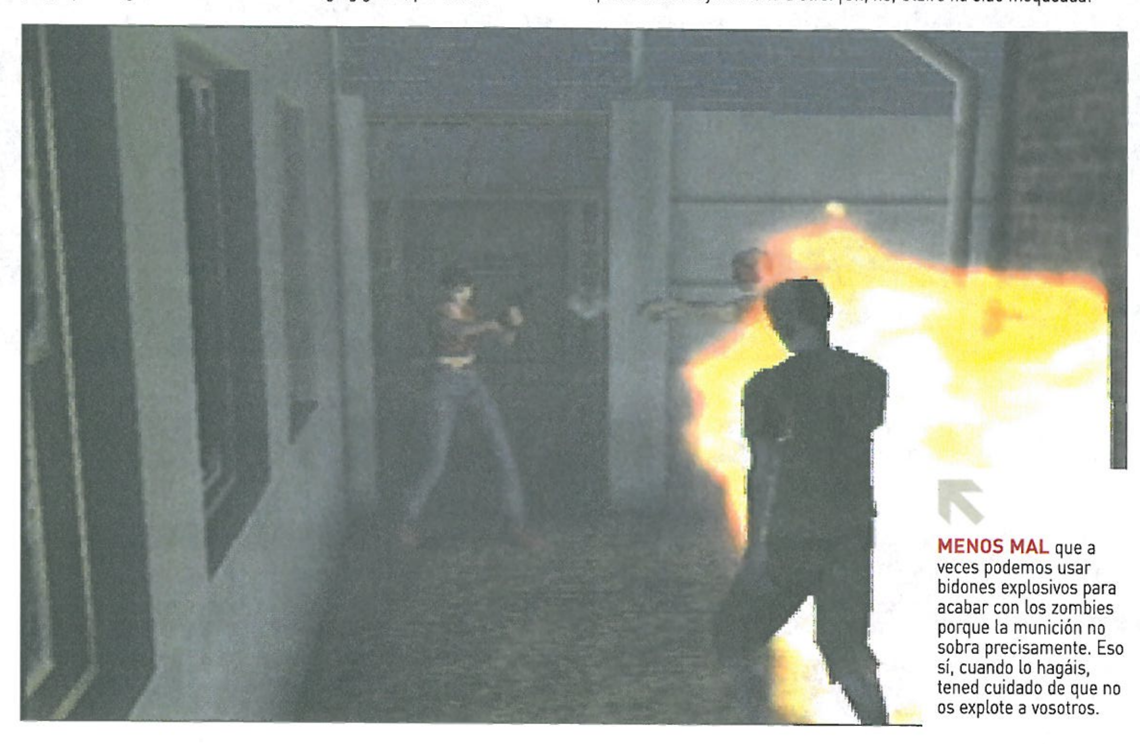




LAS ESCENAS TERRORÍFICAS están a la orden del día en este juego. ¡Que alguien mate a ese murciélago gigante, por favor!

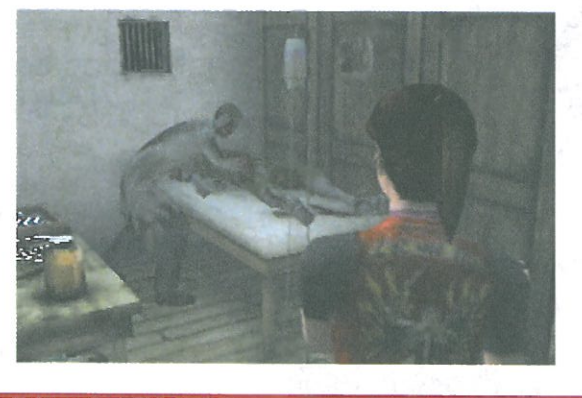


EL CONTROL ALTERNA entre Claire, Steve y Chris, los 3 "buenos" que se deben ayudar uno a otro. ¡Oh, no, Claire ha sido moqueada!



MENOS MAL que a veces podemos usar bidones explosivos para acabar con los zombies porque la munición no sobra precisamente. Eso sí, cuando lo hagáis, tened cuidado de que no os explote a vosotros.





ASÍ ES EL NUEVO VÍDEO

Una de las cosas que nos incitan a comprarnos este juego es un nuevo vídeo que se ha incluido y que profundiza aún más en la ya de por sí complicada historia del universo Residen Evil. Para abrir boca, aquí tenéis unas cuantas imágenes.



WESKER APARECE como caído del cielo (de hecho viene de ahí) y nos agarra del cuello con una actitud poco caballeresca.



NOS DESVELA LOS MISTERIOS que rodean su persona (que no os vamos a contar) mientras nos da una paliza de escándalo.



SE ARREPIENTE en el último momento y nos deja tirados en el suelo. ¿nos dejará vivir como parte de su rebuscado plan?

clásico sistema de cámaras fijas a favor de otro en que la perspectiva se mueve con "travellings" y giros, lo que permite ver de forma aún más espectacular los excelentes diseños de personajes y zombies, así como sus sensacionales animaciones.

Como en casi todos los «Resident», la aventura no es muy larga, pero es tan apasionante que invita a jugarla varias veces. Un auténtico imprescindible. HC

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **LA AMBIENTACIÓN** que consigue crear el apartado técnico y que nos pone los pelos de punta.
- **EL DESARROLLO** que combina acción e investigación con absoluta maestría y un ritmo perfecto.

lo peor

- **LOS EXTRAS** que incluye esta versión pueden no justificar la compra si tenéis el de DreamCast.
- **QUE SIGAN SIN DOBLAR** los juegos, y aunque las voces son de calidad, siguen estando en inglés.

alternativas

Los Survival Horror, o aventuras de acción y terror, son un género muy prolífico en PS2: **«Silent Hill 2»**, **«Onimusha 1 y 2»** o **«Project Zero»** son auténticos juegazos, aunque nuestro favorito siga siendo este «RE Code: Veronica». Claro, que el terror de este juego no es comparable a los niveles de acción de **«Devil May Cry»**, que además está a un precio muy atractivo.

GRÁFICOS El motor gráfico, capaz de generar escenarios 3D de gran calidad y unas alucinantes secuencias de vídeo. Eso sí, hay algo de niebla. **89**

SONIDO La música acompaña los momentos más tensos del juego y los efectos sonoros crean una ambientación terrorífica, pero no está doblado. **86**

DURACIÓN El juego se puede completar en unas 8 ó 10 horas, pero luego nos esperan un montón de secretos y modos de juego ocultos. **83**

DIVERSIÓN Un argumento de película, una larga duración, modos de juego ocultos y una dificultad ajustada consiguen que no soltemos el mando. **92**

PUNTUACIÓN FINAL 90

valoración

Estamos ante el mejor capítulo de toda la saga «RE», a excepción hecha del juego de GameCube. Y es que aún con el tiempo transcurrido, el DVD de Capcom no ha perdido ni un ápice de su genialidad y, además de ser todo un despliegue técnico con sus escenarios en 3D, cuenta con una de las mejores ambientaciones de toda la saga. Eso sí, quizá los que en su momento jugaron con la versión DreamCast no encuentren suficientes alicientes en los 10 minutos adicionales de vídeo, pero como el juego está a un precio inmejorable, ¿por qué no enterarnos de toda la historia?

■ PLATAFORMAS ■ SONY ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO ■ 29,99 € (4.995 ptas.) ■ T.P. ■ Lanzamiento: Ya disponible

AYUDAR A JAK a devolverle la forma a su amigo Daxter es toda una invitación a la diversión: saltos, derrotar enemigos, pilotar vehículos... En esta genial aventura no falta de nada.







NO SÓLO SALTOS

Controlar a Jak nos costará mucho más que unos simples saltos. Habrá que hacer de todo para conseguir las piedras:

1. ALGUNOS MOMENTOS nos exigirán un último esfuerzo si queremos alcanzar nuestro objetivo. ¡Ay, que nos caemos!

2. LOS VEHÍCULOS son de lo más variado, y requieren unos cuantos reflejos para llevarlos a buen puerto, ya sea en una carrera o en un viajecito un pelín peligroso.

3. LOS ENEMIGOS no son mchos, pero hay que deshacerse de ellos cuanto antes.

LA PAREJA "PLATAFORMERA"

JAK & DAXTER THE PRECURSOR LEGACY

Si os gustan las aventuras y las plataformas, estos dos carismáticos personajes os ofrecen diversión por partida doble. ¿Aceptáis?

JAK & DAXTER

No os equivoquéis. Los dos protas son de la misma raza, lo que pasa es que al pobre Daxter lo han convertido en una especie de hámster (por llamarlo de alguna manera). Ahora os toca a vosotros ayudarle.

■ **SI A TU AMIGO LE CONVIERTEN** en una mascota ¿Qué harías? Esta es la premisa de uno de esos juegos que dan mucho que hablar tanto antes como después de haber salido. No en vano lleva el sello de Naughty Dog, los creadores de los tres primeros «Crash Bandicoot». En esta aventura asumimos el control de Jak, y nuestra misión consistirá en ayudar a que nuestro buen amigo Daxter (que ahora es una especie de comadreja) recupere su forma original, mientras evitamos que el planeta caiga en malas manos. Todo esto se desarrolla a lo largo y ancho de un fantástico mundo en 3D, dividido en numerosas zonas que podremos recorrer a nuestro antojo. Es decir, que no hay caminos prefijados, y por tanto disponemos de total libertad para movernos por los inmensos escenarios y pasar de una zona a otra (sin ningún tiempo de carga) cuando queramos.

→ **EN CADA UNA DE ESAS ZONAS** tendremos que conseguir una serie de piedras mágicas llamadas "power cells". Habrá que estar preparados para todo, desde arrebatársela a la fuerza a un pelícano hasta batir en una carrera aérea a cuatro rivales. También tendremos que ayudar a los habitantes de este mágico mundo con "trabajitos" tales como recuperar a su mascota o ence-





LOS ESCENARIOS son auténticamente "de cuento", y además tenemos total libertad para recorrerlos a nuestro antojo. ¡Qué bonito!

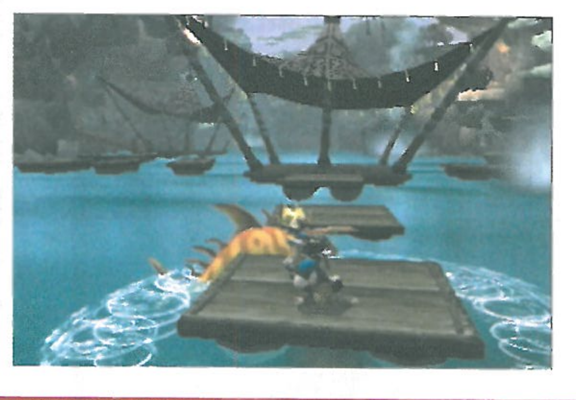


LOS JEFAZOS aparecen sólo en momentos puntuales, y si los derrotamos, conseguiremos una valiosa piedra, así que a por ellos.



ALCANZANDO EL MÁXIMO NIVEL de energía podemos lanzar estas ondas de energía a lo Goku. Así seremos el terror de los enemigos.





POR UN PUÑADO DE ITEMS

Aparte de las piedras, también serán necesarios otros objetos que a lo largo del juego nos van a ser muy útiles. Cada uno de estos tendrán una función diferente como recuperar energía o facilitarnos algún poder especial:



ESTOS COFRES esconden unas pequeñas esferas que nos harán recuperar energía, así que, hala, a destrozarlos se ha dicho.



LIBERAR A ESTAS MOSCAS de unas cajas blindadas es otra de nuestras misiones en cada zona. Por lo menos, nos lo agradecen.



ESTOS HUEVOS están por todo el recorrido, y en cada zona hay que encontrar un número determinado de ellos.

rrar a un rebaño de ganado en su redil. Para llevar a cabo todas estas tareas, alternaremos fases a pie -las más numerosas- y fases a bordo de vehículos. Cuando nos movemos a pie, lo más importante son los saltos -aunque también se puede atizar a los enemigos- y para pilotar los vehículos, pues nuestra habilidad con el pad y unos buenos reflejos. En fin, como podéis ver, un juego de lo más variado y divertido. HC

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **SUS GRÁFICOS** son de lo más colorista y sin duda, de los más sólidos y envolventes del género.
- **LA VARIEDAD** de su desarrollo es uno de sus puntos fuertes, con fases a pie y otras sobre vehículos.

lo peor

- **LA DIFICULTAD** de algunas zonas puede llegar a desesperar, aunque el control es siempre fiable.
- **NO ES DEL TODO ORIGINAL**, pues parece más bien una mezcla de «Mario 64» y «Crash».

alternativas

Es difícil competir con este título de Naughty Dog, pero bien es cierto que **«Ratchet & Clank»** cuenta con un planteamiento muy similar y su apartado gráfico es incluso mejor. Aunque si lo que buscáis es un plataformas más tradicional, con caminos prefijados, el divertido **«Crash Bandicoot»** siempre es una buena opción.

GRÁFICOS Escenarios completamente tridimensionales, iluminación en tiempo real, suaves animaciones... Vistosos y coloristas. **90**

SONIDO El doblaje al castellano parece sacado directamente de una peli de dibujos animados, y su música es bastante pegadiza. **91**

DURACIÓN El número de zonas y tareas es bastante alto para su género, y además podemos hacerlas en el orden que queramos. **87**

DIVERSIÓN La variedad de las misiones y la posibilidad de alternar zonas a pie con otras a bordo de vehículos enganchan a cualquiera. **92**

PUNTUACIÓN FINAL 91

valoración

Gracias a Naughty Dog, el género de las plataformas ha evolucionado mucho en los últimos tiempos, dando lugar a aventuras más profundas y completas, y este título es la máxima expresión de este cambio. Su atractivo está en su divertida historia, en la variedad de situaciones (desde zonas de saltos hasta carreras con vehículos), en su sensacional apartado visual y en muchos otros elementos que le dotan, igual que ocurre con «Crash» de una personalidad propia. Un título para todo tipo de jugones.

SELECCIÓN HOBBY CONSOLAS



LOS FAVORITOS DE LA REDACCIÓN

1 Metal Gear Solid 2 — PUNT. HC 96 — MESES A LA VENTA 9
Aunque sea su segunda parte la que se encuentra en la lista, Snake tiene vocación de ser el primero.

2 FIFA 2003 — PUNT. HC 93 — MESES A LA VENTA 2
La Liga está que arde, pero mucho más emocionante es jugar con la última versión de la saga «FIFA».

3 Pro Evolution Soccer 2 — PUNT. HC 90 — MESES A LA VENTA 2
Si lo que os gusta es la simulación realista del fútbol, la mejor opción hoy por hoy es la que os ofrece Konami.

4 Gran Turismo 3 — PUNT. HC 96 — MESES A LA VENTA 16
Algunos juegos sólo parecen pasar de moda cuando llega su siguiente entrega, y éste es uno de ellos.

5 GTA Vice City — PUNT. HC 93 — MESES A LA VENTA 1
Si os catean las mates, podéis dar rienda suelta a vuestra adrenalina con este bestial juego de acción.

6 Medal of Honor Frontline — PUNT. HC 90 — MESES A LA VENTA 6
La ambientación de la película «Salvar al Soldado Ryan», toda intacta para vosotros solitos. ¡Es una pasada!

7 Tekken 4 — PUNT. HC 92 — MESES A LA VENTA 2
Sin duda, el mejor juego de lucha que podáis probar en estos momentos, es la última parte de esta saga.

8 Final Fantasy X — PUNT. HC 96 — MESES A LA VENTA 6
El género del rol no sería lo mismo si no contara con esta popular saga. Esta entrega tiene unos gráficos de infarto.

9 The Getaway — PUNT. HC 91 — MESES A LA VENTA 1
Si no conocéis la ciudad de Londres, este título os invita a recorrerla... ¡pero con el coche de otras personas!

10 Colin McRae 3.0 — PUNT. HC 92 — MESES A LA VENTA 2
No importa que os hayan suspendido 12 veces el examen de conducir: Con este juego no os hará ninguna falta.

LOS PREFERIDOS DE...

Manuel del Campo
1 Metal Gear Solid 2
2 FIFA 2003
3 GTA Vice City
4 Tekken 4
5 Colin McRae 3.0
6 Virtua Tennis 2k2
7 Medal of Honor
8 Gran Turismo 3
9 Pro Evolution Soccer 2
10 Commandos 2

Javier Abad
1 Metal Gear Solid 2
2 FIFA 2003
3 The Getaway
4 Pro Evolution Soccer 2
5 Medal of Honor
6 Tekken 4
7 Gran Turismo 3
8 GTA Vice City
9 RE Code: Veronica X
10 Final Fantasy X

David Martínez
1 Metal Gear Solid 2
2 Gran Turismo 3
3 GTA Vice City
4 Pro Evol. Soccer 2
5 TimeSplitters 2
6 Final Fantasy X
7 The Getaway
8 Commandos 2
9 Tekken 4
10 Devil May Cry

Roberto Ajenjo
1 FIFA 2003
2 Pro Evol. Soccer 2
3 Final Fantasy X
4 Metal Gear Solid 2
5 Gran Turismo 3
6 Medal of Honor
7 Colin McRae 3.0
8 Burnout 2
9 Virtua Tennis 2k2
10 Tekken 4

La lista de **Los Favoritos de la Redacción** se confecciona en base a las listas de los preferidos por los redactores de Hobby Consolas.

LOS MÁS ESPERADOS

1 Devil May Cry 2
La historia de Dante moló tanto que todos nos hemos quedado con las ganas de más... Menos mal que en Capcom son muy buenos, y ya tienen casi lista su segunda entrega en PS2.

2 Silent Hill 3
Estaréis de acuerdo con nosotros en que una de las sagas que más miedo os han hecho pasar frente a una consola, ha sido ésta. ¡La próxima parte promete ser aún más terrorífica!

3 TR: Ángel de la Oscuridad
Nuestra Lara ha aprendido un montón de habilidades nuevas, y se ha hecho un nuevo amigo, para volver a las consolas con todo el lujo que se merece esta heroína de los videojuegos.

4 Final Fantasy X-2
Square nos ha dado una grata sorpresa al coger a Yuna, darle un buen repaso a su apariencia, y meterla en una especie de remake de «FFX», que nos tiene a todos muy intrigados.

5 Dragon Ball Z Budokai
Goku, Freezer y compañía no han desaparecido de nuestras vidas, y se han reunido otra vez para liarse a tortazos en un nuevo juego de lucha que lo promete todo en PS2.

6 Soul Calibur 2
Si cogéis el juego de lucha más impactante nunca visto, le incluís un par de personajes nuevos, y le mejoráis los gráficos, ¿qué tenemos? Pues un juego que saldrá en poco tiempo.



SOLID SNAKE

EL GÉNERO DE LAS AVENTURAS DE ESPIONAJE TÁCTICO ha alcanzado con la segunda parte de «Metal Gear Solid» una calidad que parece insuperable. Tendréis que infiltraros en un barco repleto de terroristas sin que os descubran, enfrentaros a un ejército con la ayuda de un arsenal y multitud de objetos, y encima hay muchas sorpresas en el argumento. ¡El imprescindible por excelencia!

VUESTROS FAVORITOS

1 Metal Gear Solid 2
PUNT. HC 96 — MESES A LA VENTA 9

Solid también es vuestro personaje preferido, por eso le votáis para que se coloque en la primera posición.

2 Final Fantasy X
PUNT. HC 96 — MESES A LA VENTA 6

Tidus ha plantado a este monstruo en la lista de éxitos, y a ver quién es el listo que le mueve. ¡Nosotros no!

3 GTA III
PUNT. HC 91 — MESES A LA VENTA 12

Si este juego sigue aquí, seguro que es porque ahora estáis viciados al «Vice» y no podéis votar al otro...

4 Gran Turismo 3
PUNT. HC 96 — MESES A LA VENTA 16

El más veterano de la lista no es, ni mucho menos, el peor de todos los que podéis probar en PlayStation 2.

5 Tekken 4
PUNT. HC 92 — MESES A LA VENTA 2

Jim Kazama está más en forma que nunca en la quinta vez que aparece en una consola. ¡Es que no envejece!

6 Medal of Honor: Frontline
PUNT. HC 91 — MESES A LA VENTA 6

Lo más cerca que vais a estar de la II Guerra Mundial va a ser este juego, que no es moco de paco, que conste.

7 Devil May Cry
PUNT. HC 92 — MESES A LA VENTA 13

Hay dos sitios para ver marionetas: en el parque, y en este juego. ¿Y dudáis cuáles son los que más os molarán?

8 Jak & Daxter
PUNT. HC 91 — MESES A LA VENTA 12

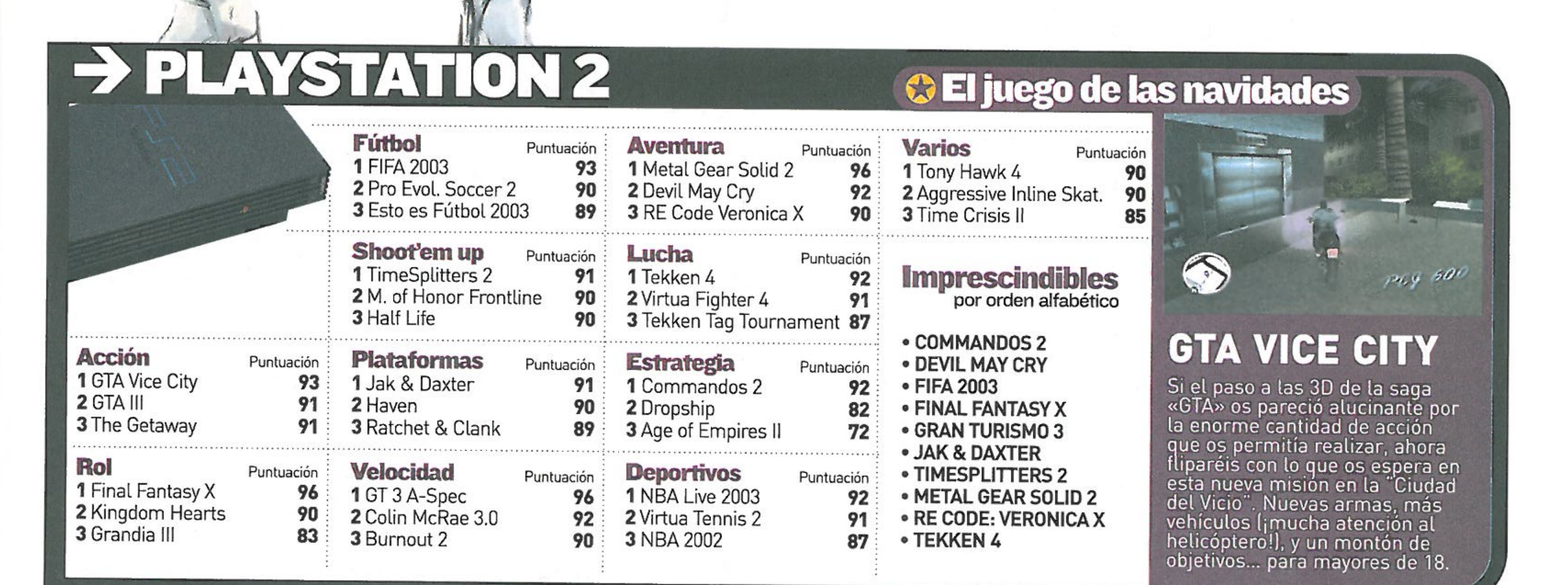
La pareja de moda ya no es Tamara y Dantés, sino este par de bichos que se pasan el juego saltando por ahí.

9 FIFA 2003
PUNT. HC 93 — MESES A LA VENTA 2

Si te gusta tanto el fútbol que te has aprendido hasta el himno del Villa del Cabrero F.C., éste es tu juego ideal.

10 Pro Evolution Soccer 2
PUNT. HC 90 — MESES A LA VENTA 2

Da igual que el Madrid se llame "Navarra", en este juego lo que mola es hacer jugadas hiper-realistas.



PLAYSTATION 2

Fútbol	Puntuación
1 FIFA 2003	93
2 Pro Evol. Soccer 2	90
3 Esto es Fútbol 2003	89

Aventura	Puntuación
1 Metal Gear Solid 2	96
2 Devil May Cry	92
3 RE Code Veronica X	90

Varios	Puntuación
1 Tony Hawk 4	90
2 Aggressive Inline Skat.	90
3 Time Crisis II	85

Shoot'em up	Puntuación
1 TimeSplitters 2	91
2 M. of Honor Frontline	90
3 Half Life	90

Lucha	Puntuación
1 Tekken 4	92
2 Virtua Fighter 4	91
3 Tekken Tag Tournament	87

Acción	Puntuación
1 GTA Vice City	93
2 GTA III	91
3 The Getaway	91

Plataformas	Puntuación
1 Jak & Daxter	91
2 Haven	90
3 Ratchet & Clank	89

Estrategia	Puntuación
1 Commandos 2	92
2 Dropship	82
3 Age of Empires II	72

Rol	Puntuación
1 Final Fantasy X	96
2 Kingdom Hearts	90
3 Grandia III	83

Velocidad	Puntuación
1 GT 3 A-Spec	96
2 Colin McRae 3.0	92
3 Burnout 2	90

Deportivos	Puntuación
1 NBA Live 2003	92
2 Virtua Tennis 2	91
3 NBA 2002	87

Imprescindibles
por orden alfabético

- COMMANDOS 2
- DEVIL MAY CRY
- FIFA 2003
- FINAL FANTASY X
- GRAN TURISMO 3
- JAK & DAXTER
- TIMESPLITTERS 2
- METAL GEAR SOLID 2
- RE CODE: VERONICA X
- TEKKEN 4

El juego de las navidades

GTA VICE CITY

Si el paso a las 3D de la saga «GTA» os pareció alucinante por la enorme cantidad de acción que os permitía realizar, ahora flipareís con lo que os espera en esta nueva misión en la "Ciudad del Vicio". Nuevas armas, más vehículos (¡mucha atención al helicóptero!), y un montón de objetivos... para mayores de 18.

APROVECHANDO LAS FRANQUICIAS

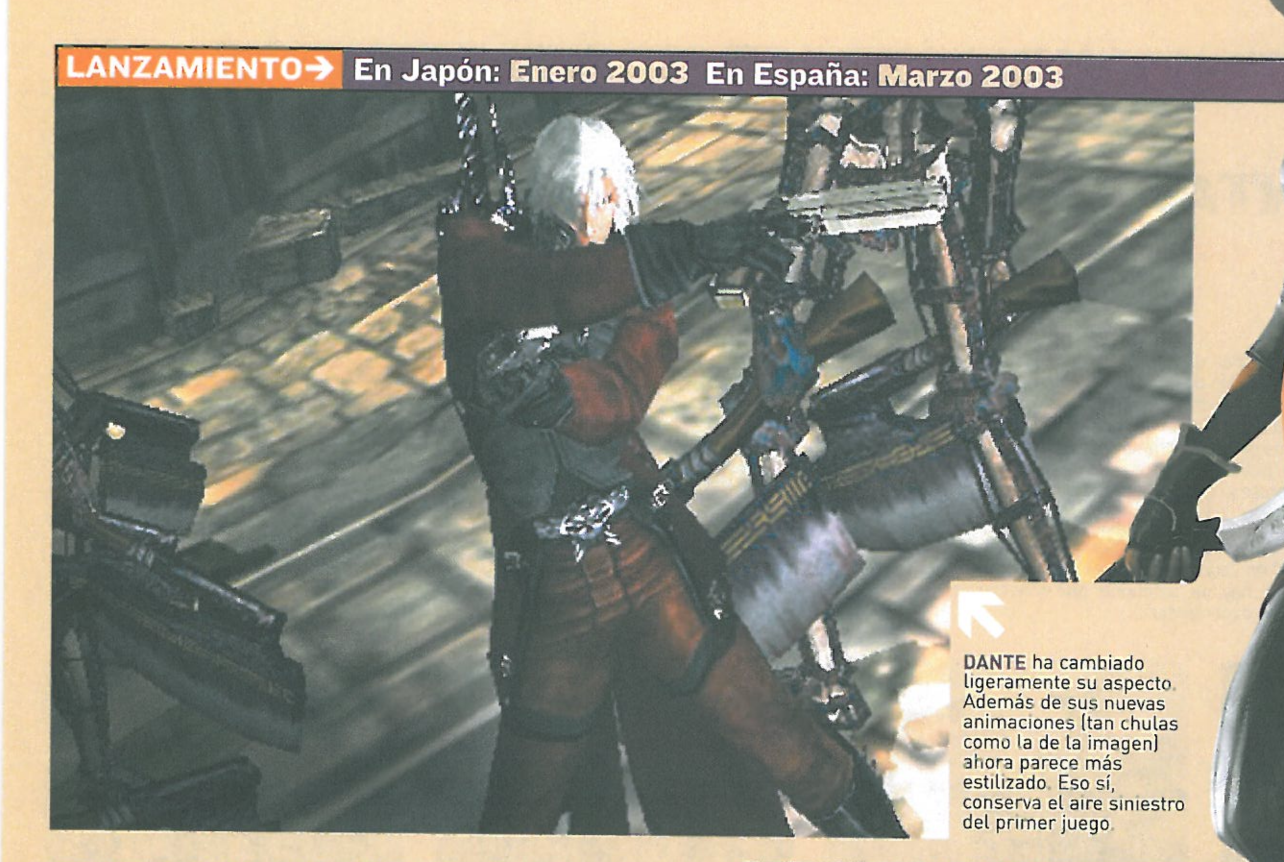
LOS FUTUROS JUEGOS PARA PLAYSTATION 2

La consola de Sony es ahora mismo la más popular entre los usuarios. Sus juegos parecen haber dado con la clave del éxito. Por esa razón parece lógico que Sony siga apostando por las sagas y las franquicias que han llevado a PlayStation 2 a lo más alto. Durante los próximos meses veremos nuevas entregas de éxitos como ‹Devil May Cry› o ‹Tomb Raider› dentro de las aventuras, ‹Gran Turismo›, en la velocidad ó ‹Final Fantasy› en el género del rol. Sin olvidar la vuelta de ‹Resident...online›

LOS DATOS QUE TIENES QUE CONOCER

- Número de juegos en desarrollo: **200 aproximadamente**
- Número de compañías que están desarrollando juegos para PS2 **Más de 150**
- Compañías que más importantes en el desarrollo de juegos para PS2: **Capcom, EA, Namco, Sony**
- Géneros más apoyados en los futuros lanzamientos: **Aventura de acción, terror, rol**
- Novedades jugables para el 2003: **Inicio del juego online**

LANZAMIENTO→ En Japón: **Enero 2003** En España: **Marzo 2003**



DANTE ha cambiado ligeramente su aspecto. Además de sus nuevas animaciones (tan chulas como la de la imagen) ahora parece más estilizado. Eso sí, conserva el aire siniestro del primer juego.

DEVIL MAY CRY 2

Se abre la veda del diablo

- Compañía: **Capcom**
- Género: **Survival Horror**

→DE QUÉ VA: Dante Sparda, el enigmático cazador de demonios, tiene una nueva misión: "limpiar" una vieja ciudad europea que se ha convertido en la boca del infierno. Para ello cuenta con su espada mágica, la posibilidad de transformarse en un poderoso diablo y un buen par de... pistolas. Así que ya sabéis lo que nos espera, acción a raudales a lo largo de interminables combates contra los monstruos más enormes que caben en una pantalla. Además en esta segunda parte el componente aventurero estará reforzado por unos cuantos puzzles de estilo clásico (como los interruptores del primer juego) y la posibilidad de ir consiguiendo nuevas armas y movimientos de combate más efectivos.

→SUS PUNTOS FUERTES: Capcom ha prometido mayores dosis de acción -lo cuál resulta difícil de creer, porque parece imposible-, un segundo personaje protagonista (femenino) -lo que puede aportar una mayor variedad al desarrollo- y algunos niveles a lomos de un vehículo, aunque todavía no se ha confirmado si será la alucinante moto que aparecía en el primer «Devil May Cry». Por supuesto, a todo esto hay que añadirle algunas de las virtudes que ya vimos en la primera parte, como los magníficos escenarios góticos repletos de detalles, y la banda sonora que mezclará música clásica y cañera.



LOS NUEVOS ESCENARIOS recrearán una ciudad europea del siglo pasado que está completamente invadida por los demonios. Nosotros seremos los encargados de limpiarla.



LOS COMBATES seguirán siendo la parte principal del desarrollo del juego. No habrá no un sólo respiro.



PARA ELIMINAR ENEMIGOS Dante podrá utilizar su espada o las armas de fuego que vaya recogiendo.



LAS TRANSFORMACIONES de Dante en demonio serán diferentes en esta segunda parte.

LANZAMIENTO→ En Japón: Ya disponible En España: Julio 2003

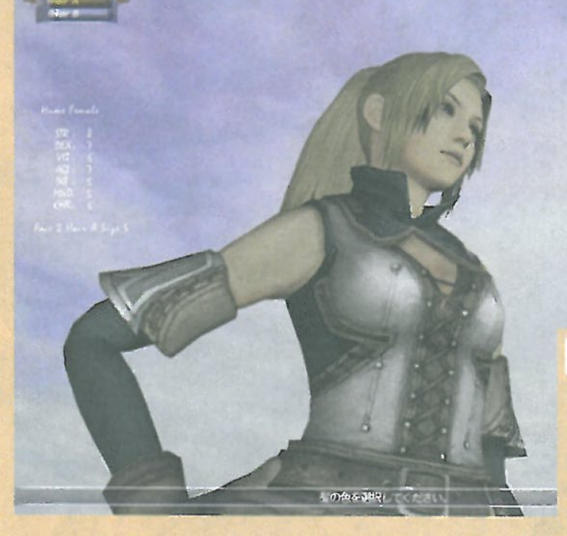
FINAL FANTASY XI

La aventura se vuelve "online"

■ Compañía: **Squaresoft**
■ Género: **Juego de rol**

→DE QUÉ VA: Estamos ante el primer juego que estrenó las partidas online en PS2 en Japón. Sólo se puede jugar a través de red, y los problemas técnicos que surgieron al comienzo decepcionaron a muchos. En cualquier caso, se trata de una propuesta muy interesante, pues su punto fuerte es la comunicación. Y es que al comienzo de la partida nos situamos en un enorme mundo 3D sin ningún objetivo aparente, y lo que hay que hacer es hablar con otros personajes, integrarnos en algún equipo y dejar que peleen los personajes cuando llegue el momento.

→SUS PUNTOS FUERTES: Aunque en estos días ha quedado algo eclipsado por el anuncio de «Final Fantasy X-2», no hay que olvidar que éste ha sido el primer juego online que ha salido para PS2 en Japón. Aunque su estilo de juego ha variado un poco con respecto al resto de la saga, hay que reconocer que el hecho de basar un juego en la comunicación es toda una experiencia.

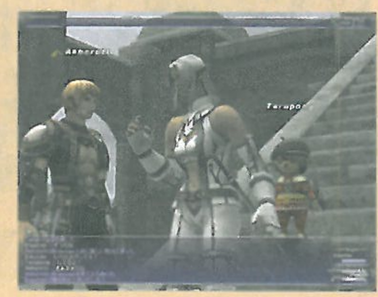


LA COMUNICACIÓN con otros personajes es el objetivo básico en el estreno de esta saga en el sistema de juego online.









LANZAMIENTO→ En Japón: Marzo 2003 En España: Noviembre 2003



LAS PROTAGONISTA del juego será Yuna, que se ha puesto más sexy y también ha aprendido un montón de habilidades.

FINAL FANTASY X-2

Vaya con Yuna, cómo se ha puesto

■ Compañía: **Squaresoft**
■ Género: **Juego de rol**

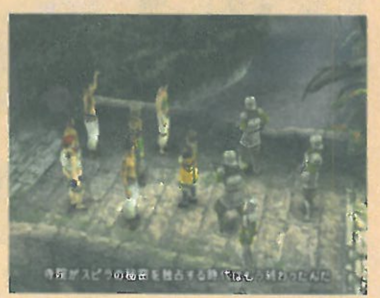
→DE QUÉ VA: Aunque Square aún no ha dado muchos detalles sobre la historia, lo que está claro es que «FFX2» girará en torno a Yuna, e incluirá varios cambios en la jugabilidad. A la protagonista la acompañarán otros 2 personajes femeninos, y podrá realizar nuevos movimientos propios de un juego de acción: saltar, escalar... ¡Y habrá también un nuevo sistema de lucha! En realidad, será una mezcla de rol y acción.

→SUS PUNTOS FUERTES: Vale, el nombrecito parece sacado de una quiniela, pero a nadie se le escapa su importancia: después de 10 capítulos completamente independientes, aquí llega la primera secuela directa de la saga de rol más rompedora. Además, Yuna ha buscado en su armario la ropa más provocativa que tenía, y la verdad, no seremos nosotros los que le digamos que se tape.









LANZAMIENTO→ En USA: **Febrero 2003** En España: **Febrero 2003**

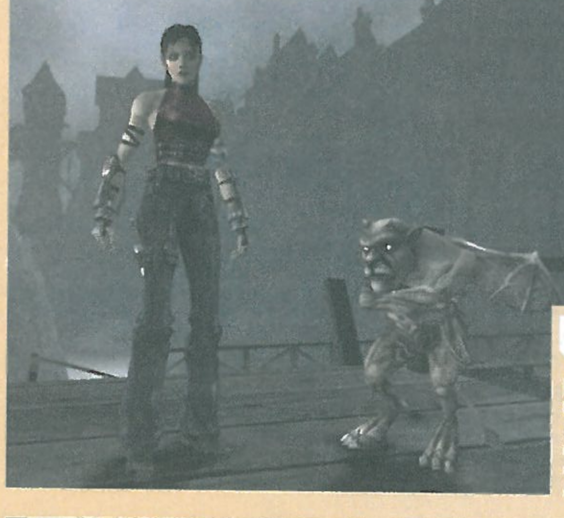
PRIMAL

La bella y las bestias

- Compañía: **Sony**
- Género: **Aventura de acción**

→DE QUÉ VA: La historia nos meterá en la piel de Jen, una atractiva joven que aparecerá en un mundo fantástico habitado por demonios. Sus problemas crecerán porque descubrirá que se ha convertido en la pieza clave en la batalla entre las fuerzas del bien y del mal. Con este argumento nos embarcaremos en una aventura muy al estilo «Tomb Raider», aunque con mayor predominio de la acción que de la investigación, que se desarrollará en cinco mundos, cada uno de ellos con una ambientación y unos personajes diferentes.

→SUS PUNTOS FUERTES: Una de las gracias estará en que Jen podrá transformarse en los demonios que habitan en esa extraña dimensión. Por otro lado, los combates, el elemento fundamental del juego, estarán inspirados en los juegos de lucha, con ataques de todo tipo y espectaculares combos. También habrá un segundo personaje, Scree, una gárgola a la que podremos controlar en algunas ocasiones.



ESTA JOVEN Y LA GÁRGOLA serán los protagonistas de esta aventura fantástica en la que habrá multitud de peleas.






LANZAMIENTO→ En Japón: **Enero 2003** En España: **Marzo 2003**



LA ESPADA NINJA será nuestra arma principal, aunque también podremos usar las manos o lanzar shurikens

SHINOBI

El regreso del guerrero ninja

- Compañía: **Sega**
- Género: **Beat´em up**

→DE QUÉ VA: Desde que salió el juego de Saturn no habíamos tenido la oportunidad de controlar a Joe Musashi en otra de sus "incursiones" en las filas del enemigo. Esta vez se tratará de "ponerle las pilas" a una sociedad secreta, y para ello «Shinobi» conservará el estilo de combate ágil y rápido de las anteriores entregas. Pero su estreno en PS2 también estará acompañado de un nuevo tipo de misiones en las que tendremos que pasar desapercibidos. Y claro, para ello contaremos con un nuevo catálogo de movimientos, que además estarán acompañados por un apartado visual "marca de la casa" y un sencillísimo sistema de control con los dos sticks analógicos para manejar todos sus ataques.

→SUS PUNTOS FUERTES: Desplazarnos "pegados" al techo y acabar con nuestros enemigos, con un solo golpe de Katana, sin que lleguen a darse cuenta micrófono y a los auriculares que incluye el kit de conexión a Xbox Live.





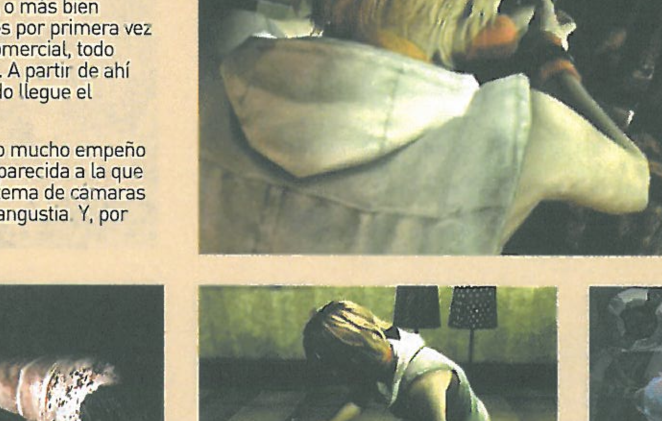

LANZAMIENTO→ En Japón: Febrero 2003 En España: Junio 2003

SILENT HILL 3
El miedo más psicológico

■ Compañía: **Konami**
■ Género: **Aventura de terror**

→DE QUÉ VA: De todos los juegos de terror, esta es la saga que apuesta por una argumento más elaborado, y que huye de efectismos para provocar, o más bien sugerir, un miedo psicológico. En esta tercera entrega controlaremos por primera vez a una chica, la joven Heather. Mientras se encuentra en un centro comercial, todo queda envuelto en la oscuridad y comienzan a oírse ruidos extraños. A partir de ahí tocará investigar todas las pistas que vayamos encontrando y, cuando llegue el momento, habrá que enfrentarse a algunas extrañas criaturas.

→SUS PUNTOS FUERTES: En esta ocasión se está poniendo mucho empeño en el grado de detalle de los escenarios, cuya estética va a ser muy parecida a la que vimos en las dos primeras entregas. También se asegura que el sistema de cámaras será capaz de transmitirnos una sensación aún mayor de tensión y angustia. Y, por supuesto, habrá que esperar de nuevo un gran argumento.





LA JOVEN HEATHER deberá aclarar el misterio que ha transformado todo en un lugar extraño lleno de monstruos.

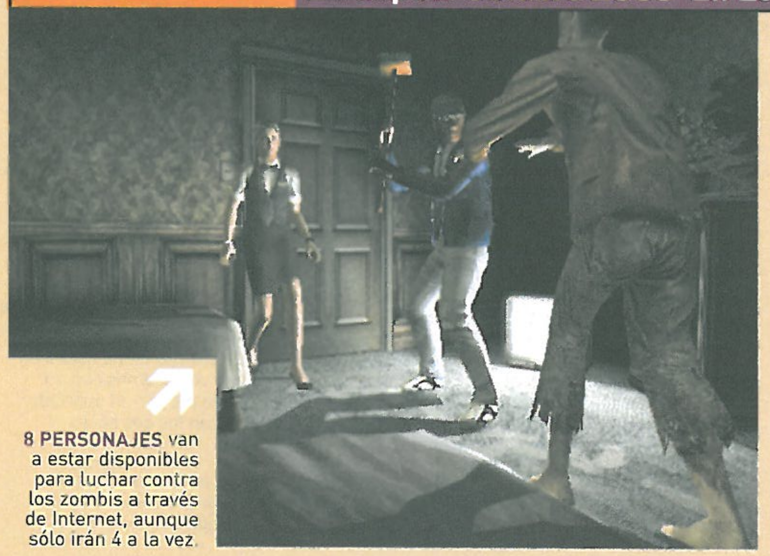








LANZAMIENTO→ En Japón: Octubre 2003 En España: Navidades 2003



8 PERSONAJES van a estar disponibles para luchar contra los zombis a través de Internet, aunque sólo irán 4 a la vez.

RESIDENT EVIL ONLINE
Los zombies invadirán internet

■ Compañía: **Capcom**
■ Género: **Aventura de terror**

→DE QUÉ VA: La acción transcurrirá en paralelo a la historia de «Resident Evil 1 y 2», pero pasará completamente de los miembros del equipo STARS y se centrará en los civiles que habitan en Raccoon City. Habrá 8 personajes a elegir, 5 hombres y 3 mujeres, aunque en realidad sólo podrán participar 4 a la vez. Cada uno va a tener sus propias habilidades, y durante la partida habrá ratos en que avanzaremos en solitario y otros en que iremos en grupo.

→SUS PUNTOS FUERTES: Es un nuevo capítulo de la saga de terror que más pega, y sólo el nombre le serviría para vender. Pero si además le añadimos la coletilla "online", una palabra mágica capaz de hacernos soñar con partidas en las que compartamos nuestro "cague" con gente de cualquier parte del mundo, la cosa nos suena a música celestial.









LANZAMIENTO→ En Japón: Febrero 2003 En España: Febrero 2003



LARA CROFT no solo cambiará de aspecto en esta nueva aventura, sino que además tendrá nuevas habilidades, como las de infiltración tipo «Metal Gear».

TOMB RAIDER: ANGEL OF DARKNESS

Lara en 128 bits

- Compañía: **Eidos**
- Género: **Aventura de acción**

→DE QUÉ VA: Comenzará con Lara huyendo de la policía tras ser acusada de un asesinato que no ha cometido. Será la excusa ideal para pirarnos con ella de viaje por ciudades como París o Praga, mientras investigamos quién le ha tendido esta trampa. Y claro, contaremos con todas sus habilidades: saltos, disparos, buceo, conducción de vehículos... y algunos movimientos nuevos que aprenderemos a medida que avancemos en la aventura.

→SUS PUNTOS FUERTES: Apuntad: la nueva imagen de Lara, con más polígonos, un desarrollo que mezclará las plataformas con la investigación y la infiltración, y hasta un segundo personaje llamado Kurtis. ¡Nos morimos de celos! Y por supuesto todo el carisma de que hace gala esta señorita en sus aventuras.



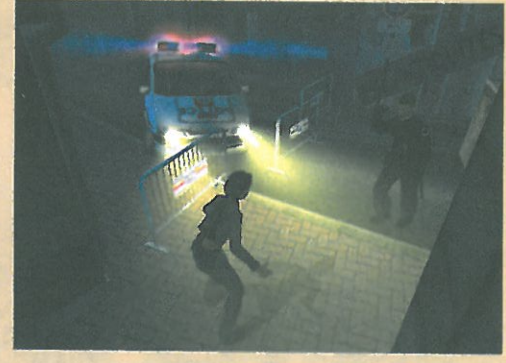
LOS COMBATES volverán a tener una importancia crucial en la aventura de Lara. Ahora bien, ya sabemos que ella será capaz de defenderse con garantías, a tiro limpio si es necesario.



LOS ESCENARIOS estarán recreados con todo tipo de detalles, y nos llevarán por lugares de Praga y París.



LA INFILTRACIÓN será un nuevo elemento dentro del desarrollo, pero si nos descubren habrá que pelear.



LARA ES ACUSADA de asesinato en esta aventura y deberá investigar para demostrar su inocencia.

LANZAMIENTO→ En Japón: **Febrero 2003** En España: **Mayo 2003**

CHAOS LEGION

La batalla del fin del mundo

- Compañía: **Capcom**
- Género: **Juego de Rol**

→DE QUÉ VA: Ambientado en uno de los cómics de más éxito en Japón, «Chaos Legion» nos pondrá en la piel de Sieg Wharheit, un caballero miembro de la orden del sello negro que no pasa por su mejor momento: debe derrotar a los monstruos que se extienden por el mundo. Junto a él también podremos controlar a Victor Delacroix, un renegado de una orden religiosa con el que Sieg se lleva a matar (más o menos igual que Squall y Seipher en «Final Fantasy VIII»), aunque debe cumplir la misma misión. Pero a lo largo de la aventura su postura irá cambiando cuando descubran que se enfrentan a una fuerza capaz de mandar a tomar viento su mundo medieval.

→SUS PUNTOS FUERTES: Un poco de los juegos de combates medievales, otra pizca de gráficos parecidos a «Devil May Cry» y un argumento "a la japonesa", que nos invitará salvar el mundo de una invasión de criaturas.

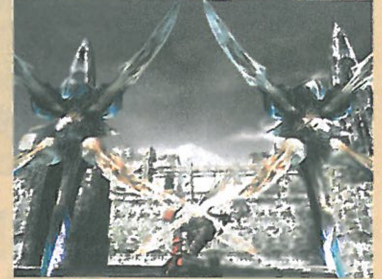


NUESTRA COMPAÑERA nos acompaña a un laboratorio lleno de monstruos. Menos mal que sabe pelear.









LANZAMIENTO→ En Japón: **Enero 2003** En España: **Abril 2003**



LA LICENCIA del campeonato mundial de motociclismo se reflejará en los pilotos y en sus máquinas.

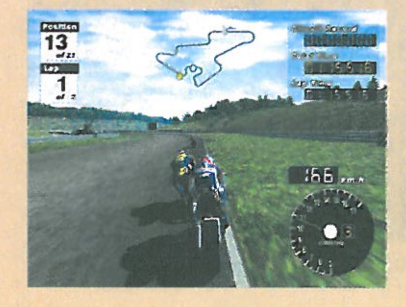
MOTO GP3

Velocidad sobre dos ruedas

- Compañía: **Namco**
- Género: **Velocidad**

→DE QUÉ VA: El campeonato de Moto GP (la cilindrada más alta del mundial de motociclismo) regresará por tercera vez a PS2 con la licencia de la presente temporada y una simulación tan real que dejará a las anteriores entregas en pañales. Además de las impresionantes mejoras visuales, que se notarán especialmente en el modelado de las máquinas y en la sensación de velocidad, el juego contará con nuevos circuitos y con todos los pilotos reales del campeonato, Carlos Checa incluido. Además se rumorea que Namco podría afianzarse en el juego online gracias a este prometedor título. ¿No sería una pasada competir en red?

→SUS PUNTOS FUERTES: La física de las motos (y un control mejorado) van a llevar la simulación hasta límites insospechados, pero las carreras multijugador a través de internet prometen convertirse en la baza más importante de esta tercera entrega. Todo esto sin contar la licencia oficial.









LANZAMIENTO→ En Japón: Noviembre 2002 En España: Marzo 2003

BREATH OF FIRE DRAGON QUARTER

Una aventura "de dibujos"

- **Compañía:** Capcom
- **Género:** Juego de rol

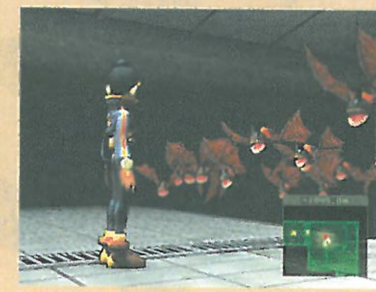
→DE QUÉ VA: Ryu, Nina y Lun son los tres aventureros que tendrán que recorrer un mundo devastado si quieren detener una guerra que está a punto de desatarse entre dos antiguos amigos. En su camino irán reclutando nuevos guerreros, mientras investigan uno de los mapeados más grandes que se han visto en ningún juego.

→SUS PUNTOS FUERTES: El combate, en tiempo real, estará basado en una serie de movimientos especiales únicos para cada personaje. Al final, el ganador se decide en una especie de "piedra, papel o tijera" para el que tenga los ataques más poderosos. Y, desde luego, su especial aspecto gráfico.

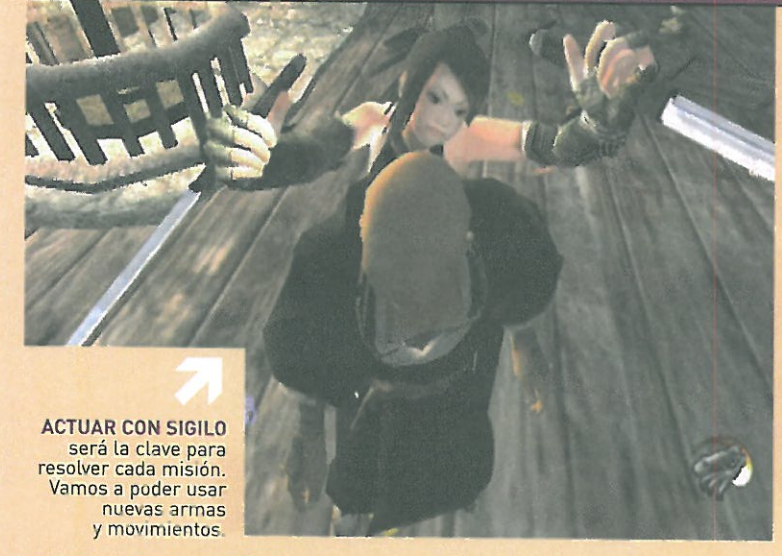


EL ASPECTO VISUAL es el típico de los juegos de rol, a medio camino entre el Cell Shading y los gráficos "serios".





LANZAMIENTO→ En Japón: Enero 2003 En España: Marzo 2003



ACTUAR CON SIGILO será la clave para resolver cada misión. Vamos a poder usar nuevas armas y movimientos.





TENCHU 3: WRATH OF HEAVEN

Estrategia y fantasía en GBA

- **Compañía:** Activision
- **Género:** Aventura de acción

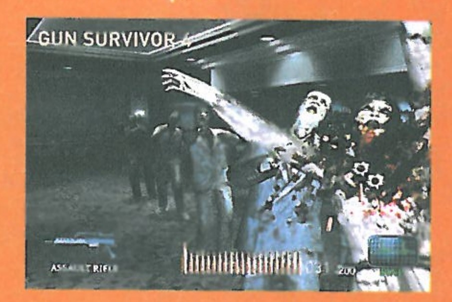
→DE QUÉ VA: Como en las anteriores entregas, será un juego de ninjas en el que el sigilo es primordial. El ninja protagonista se llamará Rikimaru, y podrá adquirir nuevas habilidades durante la partida, que le abrirán paso a nuevas áreas del juego. Además, aunque el sigilo será fundamental, cada misión se podrá resolver de diferentes formas, y las decisiones que tomemos mientras jugamos influirán en la manera de llegar al final.

→SUS PUNTOS FUERTES: Habrá un modo multijugador con dos opciones: podremos avanzar junto con un colega en plan cooperativo, o enfrentarnos a él en un "deathmatch" donde usaremos las habilidades conseguidas mientras jugábamos a la aventura en solitario.

OTROS JUEGOS GAMECUBE

ESTOS SON ALGUNOS DE LOS JUEGOS más importantes que también llegarán a PlayStation 2 durante el año que viene:

- **ENTER THE MATRIX**
  Compañía: **Infogrames**
  Género: **Aventura de acción**
- **GUN SURVIVOR 4**
  Compañía: **Capcom**
  Género: **Disparos**



- **METAL GEAR SUBSTANCE**
  Compañía: **Konami**
  Género: **Aventura de acción**
- **CLOCK TOWER 3**
  Compañía: **Capcom**
  Género: **Aventura de terror**



- **DRIVER 3**
  Compañía: **Infogrames**
  Género: **Acción/velocidad**
- **STARCRAFT GHOST**
  Compañía: **Blizzard**
  Género: **Aventura de acción**
- **MORTAL KOMBAT DEADLY ALIANCE**
  Compañía: **Midway**
  Género: **Lucha**
- **BREAKER**
  Compañía: **Tecmo**
  Género: **Aventura de Acción**



- **SOUL CALIBUR 2**
  Compañía: **Namco**
  Género: **Lucha**
- **GRAN TURISMO 4**
  Compañía: **Sony**
  Género: **Velocidad**
- **ZOE 2**
  Compañía: **Konami**
  Género: **Shoot 'em up**



GAME CUBE

PARA SABER TODO SOBRE LA CONSOLA MÁS JOVEN, NO TE PIERDAS NI UNA LETRA



PÁGINA 138

JUEGOS DE FUTURO
Los juegos que todos estamos disfrutar en nuestra Gamecube dentro de muy poco, como el sugerente «The Legend of Zelda»



PÁGINA 106

GUÍA DE COMPRAS
Los títulos más interesantes de GC seleccionados por géneros.

SUMARIO

PÁGINA 117

ANÁLISIS
Aquí tienes los siete juegos de Gamecube que en estos momento "parten el bacalao", comentados a fondo, como sabes que sabemos hacerlo. ¿Has probado ya el genial «Super Mario Sunshine»?





PÁGINA 114

PERIFÉRICOS
Esperamos que hayas ahorrado algo para poder hacerte con alguno de ellos con los que sacar el máximo partido a tu GC.

GUÍA DE COMP

Deportivos

El catálogo de Gamecube se ha llenado de deportistas en tan

AGGRESSIVE IN-LINE



- 59,95€ ■ 1 Ó 2 JUG.
- INGLÉS
- ACCLAIM ■ +13



Nos ponemos nuestros patines en línea para recorrer la ciudad, pero teniendo en cuenta que gana el que haga las piruetas más difíciles y espectaculares. El juego de Acclaim tiene un control la mar de sencillo y se hace divertidísimo, con escenarios grandes y detallados.

valoración Es un soplo de aire fresco en los juegos de deportes extremos, con un planteamiento original y un desarrollo divertidísimo.



BEACH SPIKERS

- 59,95€ ■ DE 1 A 4 JUG.
- INGLÉS
- SEGA ■ T.P.



El mismo equipo que desarrolló «Virtua Tennis», AM2, nos trae un juego de volley-playa en el que, con un estilo muy arcade, controlamos a unas exuberantes jugadoras recibiendo, colocando y rematando el balón. Con solo dos botones se hacen todos los movimientos, lo que habla de su sencillez. Y es divertidísimo.

valoración Antes que bonito (que lo es), este juego resulta sobre todo, divertido. Y si jugamos partidas entre cuatro amigos, ya es "la caña".



BMX XXX



- 59,95€ ■ 1 Ó 2 JUG.
- CASTELLANO
- ACCLAIM ■ +18



El premio que conseguimos si hacemos las mejores piruetas con la bicicleta en este juego no podía ser mejor: mientras otros juegos nos dan puntos, éste nos regala un montón de vídeos de bailarinas de strip-tease haciendo lo que mejor saben... Además, ofrece varios modos de juego, entre otros uno multijugador.

valoración Es un juego bastante divertido, y con mucha "chicha" (y nunca mejor dicho), pero que conste que es sólo para adultos.



ESPN INT. WINTER SPORTS

- 68,95€ ■ 1 Ó 2 JUG.
- INGLÉS
- KONAMI ■ T.P.



Ahora que ya está aquí el fresquito, ¿qué tal si participamos en el festival deportivo que nos ha preparado Konami? Ski alpino, snowboard, bobsleigh, curling, e incluso patinaje artístico en un título en el que la variedad deportiva es la protagonista, acompañada de un soporte técnico y visual también bastante cuidados.

valoración Un juego variado (con 15 tipos de competiciones distintas), con gráficos notorios. ¡Qué pena que no España no participe!



FIFA 2003



- 65,95€ ■ DE 1 A 8 JUG.
- CASTELLANO
- EA SPORTS ■ T.P.





El juego de EA Sports llega también a Gamecube con el espíritu de siempre, pero con un sistema de control mejorado y mucho más intuitivo. Cuenta con la licencia oficial de la FIFA, e incluye 14 de las ligas más importantes, 350 equipos y más de 10.000 jugadores. Estupendo.

valoración Un montón de opciones, un control estupendo y gráficos estupendos. ¿Puede pedirse más? **Review completa en pag 86.**

93

ISS 2

- 64,95€ ■ DE 1 A 4 JUG.
- CASTELLANO
- KONAMI ■ T.P.



El juego de fútbol de Konami ofrece un notable apartado de opciones a la hora de enfrentar a sus 56 selecciones nacionales: son las mejores del mundo, pero no hay un sólo club. Su control nos permite realizar un verdadero montón de movimientos con muy pocos botones, y la ambientación de los partidos es estupenda.

valoración Un juego que apuesta por un estilo de simulación sencillo y con ciertos toques arcade que, quizás, disgusten a los más puristas.



NBA COURTSIDE 2002

- 54,95€ ■ DE 1 A 4 JUG.
- INGLÉS
- NINTENDO ■ T.P.





Toda la magia de la NBA se encierra en este título que cuenta con la licencia oficial, con los 29 equipos y sus plantillas reales actualizadas, y todas las canchas oficiales. Todo ello, con un buen número de modos de juego, muy entretenidos, y con un control que, a pesar de ser bastante completo, es sencillo hacerse con él.

valoración Un buen simulador de basket visualmente cuidado y con un montón de modos de juego. ¡Y encima, todos con opción multijugador!



NBA LIVE 2003



- 65,95€ ■ DE 1 A 8 JUG.
- INGLÉS
- EA SPORTS ■ T.P.



También el simulador de EA Sports cuenta con todas las licencias y equipos oficiales de la liga de baloncesto más espectacular del mundo. Y su gran baza está en un control sorprendentemente completo y un apartado visual espectacular. Y la IA de los jugadores es altísima.

valoración Al jugar con este gran simulador de basket, da la sensación de estar viviendo un partido de verdad. La "leche". Y el multijugador...



RAS

solo unos meses. ¡A disfrutar!

AGRESSIVE INLINE
Parecía que Tony Hawk no tenía rival en esto de los deportes extremos. Pues ya le ha salido uno: este gran juego de Acclaim.



NHL HITZ 2003



- 49,95€ ■ DE 1 A 4 JUG.
- INGLÉS
- MIDWAY ■ +13



¡Señoritas, se acabaron los deportes relajados! Aquí, para marcar un tanto tenemos que golpear, correr, derribar... ¡Así es el hockey sobre hielo! Ah, que no habéis visto nunca un partido... Pues oye, este juego es espectacular (muy arcade, con escenarios imaginativos) y tiene equipos reales.

valoración Estamos ante un juego técnicamente bueno y bastante completo. La lástima es que este deporte es muy poco popular en España.



PRO TENNIS WTA TOUR



- 64,95€ ■ DE 1 A 4 JUG.
- INGLÉS
- KONAMI ■ T.P.



Entre los muchos juegos de tenis que han ido saliendo últimamente, Konami se diferencia con éste en el que jugamos con 20 mujeres de la WTA, como Martina Hingis, Jennifer Capriati o Serena Williams... Sobre hierba o tierra batida, estas chicas lo dan todo, con varios modos de juego, y un Modo Carrera completo.

valoración Entretenido y con un control sencillo, su Modo Carrera es muy completo. Pero... ¿dónde está Anna Kournikova, que no la vemos?



SOCCER SLAM

- 59,95€ ■ DE 1 A 4 JUG.
- INGLÉS
- SEGA ■ T.P.



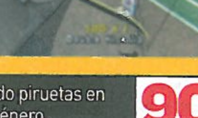
Sega también decide diferenciarse entre los juegos de fútbol con este título, que les encantará, sobre todo, a los que no buscan un juego de fútbol como los de siempre. Turbos, golpes especiales, magias... y todo sin reglas... Un juego muy entretenido, gracias a su variedad de modos de juego y a su multijugador.

valoración Un completo acierto para todo aquel que quiera pasarlo bien echando unos partidos con unos amigos al... ¡¿pero es esto fútbol?!



TONY HAWK 4

- 67,95€ ■ 1 Ó 2 JUG.
- INGLÉS
- ACTIVISION ■ T.P.



Escenarios más grandes y detallados que nunca hasta ahora en la serie del famoso patinador, en una nueva entrega más divertida que las anteriores. Su gran novedad está en un nuevo sistema de juego, basado en la consecución de muchas pequeñas mini-pruebas.

valoración Tony Hawk es uno de los mejores haciendo piruetas en su monopatín y su título, sin duda, es el mejor juego del género.



RED CARD SOCCER

- 59,95€ ■ DE 1 A 4 JUG.
- CASTELLANO
- MIDWAY ■ +13



Todos los que estén un poco cansados del fútbol convencional (¿hay alguno por ahí? No, Ronaldo, tú no), tienen en este título de Midway algo un poco distinto: un juego en el que se nos permite hacer entradas bestiales, patadones en la espinilla, o cabezazos en las partes pudendas... como unos angelitos, vamos...

valoración Un juego de fútbol diferente, sin pretensiones, pero con su punto de diversión... sobre todo para sádicos y bestias descontrolados.



SSX TRICKY

- 64,95€ ■ 1 Ó 2 JUG.
- INGLÉS
- EA BIG ■ T.P.



Este juego nos acerca a la cara más arcade del snowboard: la simulación pura deja paso a saltos, piruetas y un montón de movimientos imposibles que se convierten en el punto más atractivo del título. Su control es sencillo y está pensado para que podamos hacer virguerías desde la primera partida. Divertido.

valoración Encantará a los aficionados al snowboarding, por sus altas dosis de jugabilidad, si bien no tiene demasiados modos de juego.



VIRTUA STRIKER 2002



- 59,95€ ■ 1 Ó 2 JUG.
- CASTELLANO (Textos)
- SEGA ■ T.P.



Se trata de una conversión de la tercera entrega de una recreativa muy popular, en la que jugamos con un puñado de selecciones nacionales... pero con todos los jugadores absolutamente ficticios. Gráficamente es espectacular, y su control sencillo, pero tan arcade que hace que las jugadas pierdan realismo.

valoración Un acabado gráfico muy atractivo se conjuga con un desarrollo demasiado simplón de los partidos, haciéndolos poco realistas.



Acción-Aventura

Aún no son muchos en este género, pero aquí lo que prima, por encima de todo, es la calidad de la buena.



BATMAN VENGEANCE

- 59,95€ ■ 1 JUGADOR
- CASTELLANO
- UBI SOFT ■ T.P.



Un clásico beat'em up en el que nos liamos a patadas, puñetazos, y combos especiales contra todo tipo de criminales a lo largo de sus 19 fases. Y si podemos hacerlo sin desfallecer, es porque encarnamos a Batman, uno de los superhéroes más chulos que han pasado por las consolas. Un juego divertido y variado.

valoración Que conste que no son unos gráficos estupendos lo que el título ofrece (más bien son mediocres), pero sí un montón de diversión.  **71**



ETERNAL DARKNESS

- 59,95€ ■ 1 JUGADOR
- CASTELLANO
- NINTENDO ■ +18



Una absorbente y terrorífica aventura, que conjuga genialmente la acción con la resolución de muchos y complicados puzzles, lo que implica una jugabilidad rica y variada como en pocos otros juegos. Y encima, su ambientación es excepcional y dura ¡más de 29 horas!

valoración Una aventura completísima, cargada de terror y suspense. Sería una estupidez perdérsela. **Review completa en pag 134.** **91**



HARRY POTTER Y LA CAM.

- 65,95€ ■ 1 JUGADOR
- CASTELLANO
- EA ■ T.P.



Harry Potter hace su primera aparición en las nuevas consolas, si no por la puerta grande, sí al menos por una de lo más prometedora. Y es que un juego de esta variedad (lleno de minijuegos y puzzles), con una ambientación tan lograda y con un personaje carismático es destacable, aunque se queda corto.

valoración Seguro que los fans de este personaje (que son muchos) estarán encantados con el juego, pero resulta corto y demasiado sencillo.  **77**

J. KNIGHT II: JEDI OUTCAST

- 69,95€ ■ 1 Ó 2 JUG.
- INGLÉS
- ACTIVISION ■ +13



Un juego lleno de acción y ambientado en los escenarios más famosos de la serie «Star Wars», con fases de puro shooter, y muchas otras con dosis más aventureras en las que debemos ir solucionando pequeños puzzles. Entretenido y espectacular, pero eso sí, endiabladamente difícil en ciertos momentos.

valoración Una aventura estupendamente ambientada y muy bien realizada técnicamente, con ciertas fases de shooter repletas de acción.  **85**



LUIGI'S MANSION

- 59,95€ ■ 1 JUGADOR
- CASTELLANO
- VIVENDI ■ +18



Luigi, el "gran hermano" más famoso de Nintendo, debuta en Gamecube con esta simpática aventura ambientada en una enorme casa encantada y llena de fantasmas muy puñeteros. Su jugabilidad hace al título absorbente como pocos y muy, muy divertido, pero la verdad es que se hace muy cortito.

valoración Una aventura entretenida como pocas y con un apartado gráfico genial, aunque un poco corta. **Review completa en pag 128.**  **83**

RESIDENT EVIL

- 59,95€ ■ 1 JUGADOR
- CASTELLANO (Subtit.)
- CAPCOM ■ +18

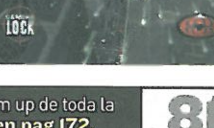


Un verdadero regalo por parte de Capcom esta revisión del primer «Resident Evil» que realizó hace ya 8 años, en el que sin variar su argumento (encerrados en una mansión repleta de zombies, resolvemos sus misterios), disfrutamos de los mejores gráficos vistos en Gamecube.

valoración Sin duda, es el mejor «Resident nunca visto», y encima, con unas cuantas novedades incluidas. **Review completa en pag 122.**  **92**

SPIDER-MAN

- 49,95€ ■ 1 JUGADOR
- INGLÉS
- ACTIVISION ■ +13



El hombre araña lanza sus redes también en Gamecube para atraparnos en una aventura repleta de combates contra los villanos más malos de Nueva York. Su desarrollo quizás sea más lineal de lo deseable, si bien hay unas fases que se desarrollan por los aires y son tan espectaculares como en la película.

valoración Una entretenida combinación de beat'em up de toda la vida con ciertas dosis de aventura. **Review completa en pag 172.**   **81**



STARFOX ADVENTURES

- 59,95€ ■ 1 JUGADOR
- CASTELLANO (Textos)
- RARE ■ T.P.



Fox McCloud es el zorro más valiente de la galaxia y se estrena en GC con una enorme y divertidísima aventura en la que, con la ayuda de más amigos y un bastón mágico, recorre el Planeta de los Dinosaurios para lograr salvarlo. Todo un planeta en maravillosos gráficos 3D.

valoración Tiene un desarrollo largo y muy variado. Y su apartado gráfico se encuentra entre los de primer orden. Nadie se lo debe perder. **91**

Lucha

No son muchos, pero son muy chachis, muchachos.



CAPCOM VS SNK 2 EO

- 64,95€ ■ 1 Ó 2 JUG.
- INGLÉS
- CAPCOM ■ +13





El primer (y único, por ahora) representante de la lucha en 2D para la consola de Nintendo viene de la mano de Capcom, la compañía especializada en el género, Y pega fuerte con sus 46 personajes, conocidos por todos, y todos con una amplia gama de golpes en un juego con dos sistemas de control a elegir.

valoración Contiene todos los ingredientes básicos de un gran juego de lucha: muchos luchadores, muchos modos, buen control... en 2D. **83**



BLOODY ROAR PRIM. FURY

- 59,95€ ■ 1 Ó 2 JUG.
- INGLÉS
- HUDSON ■ +13





Uno de los pocos juegos de lucha en 3D de Gamecube es éste en que combaten luchadores un tanto especiales, que se dan leña sin parar y si se cabrean demasiado... se convierten en feroces bestias con más ganas de seguir peleando. Visualmente estupendo, es divertido, si bien se queda corto en modos de juego.

valoración Un gran juego de lucha, espectacular y muy entretenido, con un control apto para cualquier jugador, aunque un pelín limitado. **83**

SUPER SMASH BROS. M.

- 59,95€ ■ DE 1 A 4 JUG.
- CASTELLANO
- NINTENDO ■ T.P.

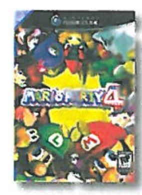


Los personajes de Nintendo más famosos (y son un montón) protagonizan los combates más locos de Gamecube, en un juego pensado para el multijugador y repleto de opciones, extras... Y en realidad, gane quien gane, da igual, porque todo el que juega se divierte por igual.

valoración Un juego desenfadado que apuesta desde el comienzo por la diversión, el espectáculo y el humor. **Review completa en pag 132.** **89**

Puzzle-Estrategia

Otro género un poco virgen, aunque cuenta con un juego tan original y divertido como «Pikmin».



MARIO PARTY4

- 54,95€ ■ DE 1 A 4 JUG.
- INGLÉS
- NINTENDO ■ T.P.



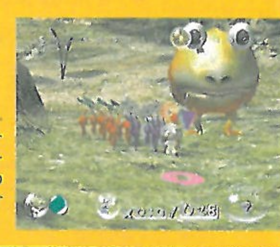


Este mini-DVD está concebido para jugar en compañía, porque hacerlo en solitario puede resultar un poco lento. Si tenéis colegas a mano, no lo dudéis, pues es un juego largo, original y divertido. Tiene hasta 50 minijuegos. y los gráficos aunque son sencillitos, resultan coloridos y divertidos. En la línea Nintendo.

valoración Juegos reunidos para disfrutar en compañía con otros tres amigos. Como los anteriores capítulos, es realmente muy divertido **83**

PIKMIN

- 54,95€ ■ 1 JUGADOR
- CASTELLANO
- NINTENDO ■ T.P.



Este juego, que viene firmado por S. Miyamoto (seguro que todos conocéis al "papá" de Mario) nos propone un nuevo concepto de juego de estrategia, enormemente sencillo -o sea, que no hay que dedicar una semana a leer sus instrucciones- y absolutamente divertidisimo.

valoración Su original y atractivo planteamiento, junto con su sencillez hacen de él una opción ineludible. **Review completa en pag 123** **90**

SUPER MONKEY BALL

- 59,95€ ■ DE 1 A 4 JUG.
- INGLÉS
- SEGA ■ T.P.





Por su diversión y variedad, es una auténtica "monería". Consiste en guiar por largas plataformas a un mono metido en una especie de canica, y lo podemos hacer solos, o con otros tres amigos. Más de 100 niveles, varios modos de juego, y un montón de minijuegos hacen de él un "party" de lo más completito.

valoración Estos monos se lo saben montar muy bien: sus partidas enganchan desde la primera partida, sobre todo jugando con más amigos. **80**



TETRIS WORLD

- 54,95€ ■ 1 Ó 2 JUG.
- INGLÉS
- THQ ■ T.P.



El «Tetris» de toda la vida se ha vestido de largo para su presentación entre la nueva generación de consolas y también llega a Gamecube. Y lo hace ofreciendo la enorme adicción que siempre ha provocado, junto a unos fondos en 3D de lo más coloridos. Incluye además seis modos de juego, variantes del normal.

valoración No es el juego más recomendable para el que busca un título nuevo y original, pero como adictivo, es de los que más enganchan. **72**

Velocidad

Ni "súper", ni "gasoil", ni "sin plomo". La mejor gasolina son los 128 bits de nuestra Gamecube. ¡Allá vooooooyyy!



18 WHEELER

- 59,95€ ▪ 1 JUGADOR
- INGLÉS
- SEGA ▪ T.P.



Nos ponemos al volante de los camiones más tremendos, poderosas máquinas devoradoras de kilómetros de hasta 18 ruedas. Transportamos mercancías a lo largo de los EEUU, rápido, para llegar antes que la competencia, o intentamos aparcar los camiones. Pero es demasiado corto y no tiene multijugador.

valoración Un juego con un apartado visual cuidado y bonito, pero con una diversión muy limitada por su duración, terriblemente corta.



BURNOUT

- 59,95€ ▪ 1 Ó 2 JUG.
- CASTELLANO
- ACCLAIM ▪ T.P.

Competir a toda pastilla por las calles de una ciudad llena de tráfico real, en sentido contrario, si es preciso, es una locura... y es lo que nos propone este juego de Acclaim, tan divertido como espectacular. Y lo más original consiste en que tras cada accidente (hay muchos), lo podemos ver desde distintos planos.

valoración Vertiginosas y emocionantes carreras para un juego que ofrece diversión suficiente... pero se queda corto en cuanto a opciones.

80



CRAZY TAXI

- 59,95€ ▪ 1 JUGADOR
- INGLÉS
- ACCLAIM ▪ T.P.



Ser un taxista zumbado, que recoge clientes a toda pastilla y los lleva a su destino arrasando con lo que se ponga delante, es bastante divertido... pero es que este juego apareció hace más de 3 años y es exactamente la misma versión que ya vimos en Dreamcast y PS2. Ya podía traer alguna novedad, ¿no?

valoración Se puede decir que el tiempo no pasa por «Crazy Taxi», pero esto no es un cumplido: la verdad es que se repite más que el ajo...

60

EXTREME-G3

- 59,95€ ▪ DE 1 A 4 JUG.
- INGLÉS
- ACCLAIM ▪ T.P.



Motos supersónicas compitiendo a una velocidad vertiginosa por largos circuitos siderales, y encima haciendo uso de todo un arsenal de ametralladoras, misiles, y demás artilugios de lo más explosivo. Pero todo va tan rápido, que al final lo único que hacemos es cuidar de no chocarnos, más que competir en sí.

valoración Su velocidad es alucinante, pero el control un poco duro. Y gráficamente destacan ciertos efectos y el diseño de los circuitos.



F-1 2002

- 64,95€ ▪ DE 1 A 4 JUG.
- INGLÉS
- EA SPORTS ▪ T.P.



Un juego en el que podemos sentir toda la emoción de las carreras de F-1, gracias al realismo con el que está creado. 11 coches reales con distinto comportamiento, los 17 circuitos del Mundial estupendamente recreados... y varios modos de juego, con un divertido multijugador.

valoración Recrea el espíritu de la Fórmula 1 como ningún otro en Gamecube, con gran realismo y un montón de detalles más de calidad.





FREEKSTYLE

- 64,95€ ▪ 1 Ó 2 JUG.
- CASTELLANO
- EA BIG ▪ T.P.



La velocidad frenética y las acrobacias más locas se dan la mano en este divertido y espectacular arcade de motos. Un buen número de motos y de largos circuitos, en un juego en el que destaca un control muy completo, pero a la vez fácil de dominar, pudiendo hacer toda clase de saltos y piruetas con facilidad.

valoración Un original y divertido título con grandes dosis de jugabilidad y espectáculo, todo aderezado con un gran acabado gráfico.

81

NEED FOR SPEED 2

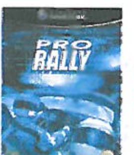
- 64,95€ ▪ 1 Ó 2 JUG.
- CASTELLANO
- ELECTRONIC ARTS ▪ T.P.



Un título bastante chulo en el que jugamos "a policías y ladrones" por largos circuitos llenos de atajos y unas cuantas sorpresas. Destaca por dos razones: sus cochazos (Porsche, Lamborgini...) y su apartado visual, enormemente cuidado y bastante espectacular. La pena es que su control no está bien ajustado.

valoración La versión de Gamecube padece, como la de Xbox, el problema de un control muy duro y mal ajustado, que le baja varios puntos.





PRO RALLY

- 59,95€ ▪ 1 Ó 2 JUG.
- CASTELLANO
- UBI SOFT ▪ T.P.



Que sí, que un buen juego de rallies debe tener licencias oficiales (y 20 no está nada mal), muchas etapas, modos de juego como Trofeo, Campeonato o Arcade, e incluso un buen control... pero si sus gráficos son mediocres y el desarrollo no aporta nada porque no tiene nada original, es muy difícil que pueda destacar.

valoración Tiene varios modos, y un control "apañao", pero visualmente es sosísimo, con público en 2D y un terrible (y constante) "popping".





SPY HUNTER

- 64,95€ ■ 1 Ó 2 JUG.
- INGLÉS
- MIDWAY ■ +13





Idéntico tanto en su desarrollo como a nivel técnico que la versión de PS2, se trata de un arcade de conducción muy entretenido, con un montón de objetivos por nivel consistentes en eliminar vehículos enemigos, o recoger ciertos ítems, y en el que destacan las transformaciones de nuestro vehículo.

valoración Tiene un planteamiento interesante y un desarrollo muy divertido, pero su duración es muy justita y sus gráficos irregulares. **71**

WAVE RACE: BLUE STORM

- 54,95€ ■ DE 1 A 4 JUG.
- INGLÉS
- NINTENDO ■ T.P.



En general, no hay muchos juegos sobre carreras de motos de agua, pero menos aún con una física del agua tan realista como la de este juego, en el que tan importante como correr, es saber coger las olas, esquivar el oleaje formado por los competidores, o... ¡seguir a flote!

valoración Nunca habíamos visto en consola una física tan real del agua; unida a sus 6 divertidos modos de juego, dan lugar a un gran título. **85**

Shoot'em up

Las balas y los misiles llueven en todos estos juegos... y no parece que vaya a "escampar" en una buena temporada



007 NIGHT FIRE

- 65,95€ ■ DE 1 A 4 JUG.
- CASTELLANO
- ELECTRONIC ARTS ■ +13




El espía más famoso del mundo vuelve a protagonizar un frenético shooter en primera persona, en el que pone a prueba todas sus habilidades (y también un buen arsenal de armas y otros "gadgets") para acabar con las oscuras intenciones de un megalómano terrorista que ha puesto en jaque la paz mundial.

valoración Aunque se hace un poco corto, nadie dudará de que es uno de los juegos más intensos y divertidos; y está bastante cuidado. **84**

DIE HARD VENDETTA

- 59€ ■ 1 JUG.
- CASTELLANO
- FOX INT. ■ +18.




Aprovechando el carisma de su protagonista, nos sumerge en una aventura repleta de acción y sentido del humor, aunque técnicamente no pase de notable. Estamos seguros de que su planteamiento no va a decepcionar a los fans de las películas ni a los amantes de los "shooters" . No tiene multijugador

valoración Un título de tiros en primera persona bastante correcto y con acción a raudales, pero eso sí, le falta un modo para varios jugadores. **81**



MEDAL OF HONOR

- 65,95€ ■ DE 1 A 4 JUG.
- CASTELLANO (Textos)
- ELECTRONIC ARTS ■ +16




Un gran shooter en primera persona cuya originalidad radica en que, ambientado en plena II Guerra Mundial, todas las misiones que nos plantea están basadas en acciones bélicas reales, com el desembarco de Normandía. Altísimas cotas de acción en un título divertidísimo.

valoración El realismo más cuidado para un título tan espectacular lo hace absolutamente recomendable. **Review completa en pag. 82.** **92**

S.W. ROGUE LEADER

- 64,95€ ■ 1 JUGADOR
- CASTELLANO
- LUCAS ARTS ■ +13



Las batallas espaciales de "Star Wars" son las más espectaculares que se disfrutan en el cine... y en Gamecube. Con un sencillo control, y una ambientación impresionante, tenemos 11 largos niveles en los que disfrutar como monos de una jugabilidad a prueba de bomba.

valoración Profundo y divertido como pocos, con una ambientación de película, es una obra maestra. **Review completa en pag. 126.** **93**



TIME SPLITTERS 2

- 59,95€ ■ DE 1 A 4 JUG.
- CASTELLANO (Textos)
- EIDOS ■ +16




En misión para mantener la paz mundial, nos unimos a los "timesplitters", unos soldados que pueden viajar en el tiempo en este divertidísimo shooter. Éste es su modo historia, pero tiene 16 modos más en plan arcade, para todos los gustos. Es un juego muy bien realizado, bastante variado y muy bien ambientado.

valoración Un título brillante, con gran variedad y mucha diversión, sobre todo en sus modos multijugador. **Review completa en pag 84.** **91**

TUROK EVOLUTION

- 64,95€ ■ DE 1 A 4 JUG.
- CASTELLANO (Doblaje)
- ACCLAIM ■ +18




Vaya, vaya... con lo que nos gusta tener tantas armas y tantos enemigos "reptilescos" contra los que usarlas, y hasta nuestro propio dinosaurio volador... Sí, todo está muy bien, lo que pasa es que a un shooter tan divertido no se le puede endosar ese "popping", o esa niebla constante en los fondos, o esas texturas...

valoración Una aventura entretenida y con muchas posibilidades, pero con unos gráficos muy tristes... **Review completa en pag 176.** **71**

Plataformas

Y ahora es el momento de unos saltitos y unos obstáculos para ponernos en forma. ¡Un, dos..., un, dos!



CRASH BANDICOOT

- 54,95€ ■ 1 JUGADOR
- CASTELLANO
- VIVENDI ■ T.P.

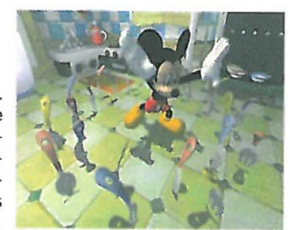


El marsupial más famoso, ese que tanto disfruta cogiendo manzanas y rompiendo cajas, también se ha querido asomar por la ventana de Gamecube, en una versión de este título que salió hace un año en PS2. La nota característica de sus 30 niveles plataformeros está en su gran variedad y en su sentido del humor.

valoración Un plataformas entretenido y variado, aunque echamos de menos alguna novedad respecto de la versión de PlayStation 2.



80



DISNEY'S MAGICAL MIRROR

- 54,95€ ■ 1 JUGADOR
- CASTELLANO
- NINTENDO ■ T.P.

Al ratón Mickey le pasa cada cosa... Ahora, se ha quedado dormido y se ha caído en un espejo mágico, despertándose en una nueva dimensión donde todo funciona al revés. Este es el argumento de un juego interesante, a medio camino entre las plataformas y las aventuras gráficas, entretenido, pero pelín complicado.

valoración Quien acuda a él pensando que es un juego infantil, se llevará una sorpresa, pues es un juego mucho más complejo que eso.



73



SONIC ADV. 2 BATTLE

- 59,95€ ■ 1 Ó 2 JUG.
- CASTELLANO
- SEGA ■ T.P.



El erizo más rápido, Sonic, nos ofrece una versión de su segunda gran aventura en la malograda Dreamcast. En ella, podemos optar entre participar con el equipo de Sonic y sus amigos, o el de sus enemigos y a partir de ahí, un montón de fases de lo más variadas ¡y vertiginosas!

valoración Un largo modo individual junto a varios modos multijugador y un apartado visual cuidadísimo para un juego muy recomendable.



85



SUPER MARIO SUNSHINE

- 59,95€ ■ 1 JUGADOR
- CASTELLANO (Textos)
- NINTENDO ■ T.P.

La nueva aventura de Mario, el fontanero de Nintendo, tiene un desarrollo tan fresco y entretenido como las anteriores en otras consolas. Su labor (y la nuestra) consiste en, manguera en ristre, limpiar toda la isla delfino de los bichos y las pintadas que ha hecho el malo de turno.

valoración Una maravilla, tanto por lo divertida, como por su apartado técnico de auténtico lujo "asiático". **Review completa en pag 118.**



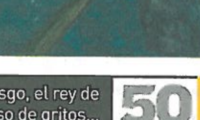
95



TARZAN FREERIDE

- 59,95€ ■ 1 JUGADOR
- INGLÉS
- UBI SOFT ■ T.P.





Tarzán es el rey de los monos... y se cree uno de ellos, así que se ha puesto a practicar deportes extremos como el puenting o el esquí acuático. Es esto lo único destacable del título, pues el resto se limita "plataformear" por la selva. Es un juego pretendidamente original, pero en realidad, no ofrece nada nuevo.

valoración La verdad es que ni con sus deportes de riesgo, el rey de los monos nos acaba de convencer. A lo mejor en un concurso de gritos...

50



TAZ WANTED

- 49,95€ ■ 1 JUGADOR
- CASTELLANO
- INFOGRAMES ■ T.P.

Este demonio, de Tasmania, no se dedica a poseer niñas para salir en el cine, pero sí parece que a él le posea el espíritu de Mortadelo, si nos fijamos en lo que le gusta disfrazarse de lo primero que se le viene a la cabeza. Ahora protagoniza un plataformas sencillo, y sobre todo, hecho con mucho sentido de humor

valoración Plataformas en un mundo 3D con ciertas (muy sencillas) dosis de aventura y muchas, muchas risas ante ciertos golpes de efecto.



73



Rol

Este juego, está solito en el género, pero es original...



LOST KINGDOMS

- 69,95€ ■ 1 Ó 2 JUG.
- INGLÉS
- ACTIVISION ■ +13



Es el único juego de rol en GC, con un planteamiento un poco insólito, en el que se combinan elementos propios del rol tradicional (exploración, diálogos, etc.) con peleas en tiempo real que se desarrollan usando cartas al estilo de «Magic: The Gathering». Y además, también coleccionamos bichos, al estilo de Pokémon.

valoración Aunque no es espectacular técnicamente, su original mezcla de RPG con juego de cartas es interesante e invita a probarlo.



78

Los mejores accesorios para sacarle el máximo partido a tu consola.

MEJORA TU CONSOLA



La diversión, elevada al cubo

■ **Nombre:** Gamecube ■ **Compañía:** Nintendo
■ **Precio:** 199,00€ (33.111 ptas.)

Nintendo ha tardado más que las otras compañías en lanzar su nueva consola de última generación, pero la espera ha merecido la pena, al crear una estupenda máquina de juegos que seguro va a tener mucho que decir en los próximos años. Su precio es estupendo, y además ahora podemos comprarla en un pack muy interesante que incluye la consola, una Memory Card 251 (16Mb) y el juego «Super Mario Sunshine», por sólo 259,95€ (43.252ptas).

■ **Valoración:** ★★★★

El mando más original de todas las consolas, ¿verdad?

■ **Nombre:** Controller ■ **Compañía:** Nintendo
■ **Consola:** GC ■ **Precio:** 32,95€ (5.482 ptas.)

El mando de Gamecube diseñado por Nintendo es, fiel al espíritu de la consola, muy divertido y a la vez muy moderno. Bastante asimétrico, cada uno de los lados agrupa los controles de forma diferente y juega con el color de los botones o de los sticks. Tenemos otros mandos en el mercado, pero el de Nintendo es el más fiable, sin duda.

■ **Valoración:** ★★★★

Todavía más memoria para nuestra GC

■ **Nombre:** GameCube Memory Card 251
■ **Compañía:** Nintendo ■ **Consola:** GC
■ **Precio:** 27,95€ (4.650 ptas.)

Acaba de salir al mercado y es una tarjeta de memoria muy recomendable, teniendo en cuenta tanto su capacidad de almacenamiento, como su precio. Tiene 16Mb de memoria flash en 251 bloques, así que con ella, ya nadie va a tener más problemas de memoria...

■ **Valoración:** ★★★★

No te líes con los cables

■ **Nombre:** Wavebird Wireless Controller ■ **Compañía:** Nintendo
■ **Consola:** GC ■ **Precio:** 40,00€ (6.655 ptas.)

Este otro mando, también producido por Nintendo, mantiene el diseño y las mismas funciones del mando original que viene con la consola, pero lo que le hace ser aún más cómodo es el hecho de funcionar sin cables, por medio de ultrasonidos. Puede jugarse con él desde bastante lejos y al ser un poco más caro que cualquier otro, se lo recomendamos a los más sibaritas.

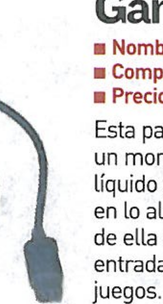
Valoración: ★★★★

Carga la batería y llévate tu GC adonde quieras.

■ **Nombre:** GC Battery Pack ■ **Compañía:** Logic 3
■ **Consola:** GC ■ **Precio:** 99,90€ (16.622 ptas.)

Esta batería, que se puede instalar debajo de nuestra consola, sirve para dar energía a la consola y a la pantalla de aquí al lado, si se la hemos instalado. Ofrece más de 2 horas de juego tras una recarga de 12 horas. Otra cosa para "caprichosillos"

Valoración: ★★

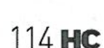


Olvídate de la tele para jugar con tu Gamecube...

■ **Nombre:** Pantalla TFT 5.6
■ **Compañía:** Joytech ■ **Consola:** GC
■ **Precio:** 179,95€ (29.941 ptas.)

Esta pasada que nos ofrece Joytech es un monitor de alta definición con pantalla de cristal líquido y visible desde distintos ángulos, que se pone en lo alto de nuestra Gamecube y nos permite hacer de ella una portátil. Tiene un estupendo sonido con Surround en 3D y cuatro entradas para auriculares, para no molestar a nadie con el sonido de los juegos. Es un auténtico capricho y como tal sale bastante caro, pero no nos negaréis que es una gozada. ¡Ah!, y viene con adaptador para el mechero del coche, para poder jugar en los viajes (todos menos el conductor, claro).

■ **Valoración:** ★★★





Otro volante, de Ferrari, pero más simplón

■ **Nombre:** Ferrari Challenge
■ **Compañía:** Thrustmaster ■ **Consola:** GC
■ **Precio:** 39,95€ (6.647 ptas.)

El volante con licencia Ferrari que ha preparado Thrustmaster para la consola de Nintendo tiene un tamaño bastante compacto y un buen sistema de anclaje para mesa incluido. En su interior lleva un motor vibratorio para conseguir cierto realismo, pero si os fijáis, se queda un poco cortito en funciones si lo comparamos con el Black Thunder. Claro, que es más económico.

■ **Valoración:** ★★

Un volante de Nascar para GameCube

■ **Nombre:** Black Thunder ■ **Compañía:** Interact
■ **Consola:** GC ■ **Precio:** 49,95€ (8.311 ptas.)

Aunque en España no sea demasiado famoso, Dale Earnhardt, un piloto de la exitosa competición de coches NASCAR, apadrinó al que fue el primer volante de GameCube. Además de ofrecer una considerable resistencia al giro, el volante incluye 6 botones digitales, pedales de acelerador y freno y dos motores de vibración. No está nada mal, y además, tampoco se puede decir que su precio sea desorbitado, aunque no sea el más barato.

■ **Valoración:** ★★★



La estrella del mundial

■ **Nombre:** FIFA 2002 Football Stadium
■ **Compañía:** Thrustmaster ■ **Consola:** GC
■ **Precio:** 65,95€ (10.973 ptas.)

Pensada para vivir un mundial "en nuestras piernas", esta alfombrilla tiene tres sensores de movimiento para chutar, dar pases cortos y pasar en largo con simples patadas al aire (como si pulsásemos los botones del pad). El Football Stadium es compatible con los juegos de fútbol, e incluye un puerto para conectar el mando, con el que manejamos a los jugadores. Creednos: resulta divertidísimo jugar con él.

■ **Valoración:** ★★

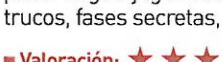


Conéctate a la televisión con el mejor cable

■ **Nombre:** Cable AV-Súper vídeo
■ **Compañía:** Interact ■ **Consola:** GC
■ **Precio:** 16,95€ (2.820 ptas.)

El cable de Súper-vídeo y el AV (Audio-Vídeo) nos ofrecen la mayor calidad de imagen en un monitor normal de TV, así que es nuestro favorito, si bien hay que tener en cuenta que sólo es compatible con los televisores con este tipo de conexión (no son muchas, pero cada vez hay más). El de Interact es bastante barato y no es de mala calidad, así que es una buena opción.

■ **Valoración:** ★★★



Un cable para unir a las dos consolas de Nintendo

■ **Nombre:** Cable Link GC to GBA
■ **Compañía:** Logic 3 ■ **Consola:** GC/GBA
■ **Precio:** 10,95€ (1.821 ptas.)

Una de las más curiosas posibilidades que nos ofrece Gamecube consiste en la posibilidad de conectarse por medio de este cable con una GameBoy Advance y transmitirle ciertos datos de determinados juegos (sólo los que incluyen esta opción) para poder seguir jugando en la portátil, o para tener acceso a otras opciones, trucos, fases secretas, etc... ¡Qué divertido!

■ **Valoración:** ★★★



ANALISIS

LOS MEJORES JUEGOS DE GAMECUBE ANALIZADOS A FONDO



ASÍ HACEMOS ESTA SECCIÓN

Así analizamos los juegos

▶ **LLEGAMOS HASTA EL FINAL.** Para poder valorar un juego con total autoridad hay que exprimirlo a tope, desvelar todos sus secretos, descubrir todas sus posibilidades... Nosotros lo hacemos con cada uno de ellos, aunque nos dejemos los dedos en el intento.

▶ **CONTAMOS CON LOS MEJORES EXPERTOS.** El equipo de críticos de HC no está formado por aficionados. Para poder analizar juegos en nuestra revista hay que ser un auténtico "licenciado" en videojuegos. Y los más de 10 años que llevamos en el kiosco avalan esta afirmación.

▶ **PUNTUAMOS CON TOTAL OBJETIVIDAD.** Creemos que es muy importante ir bien informado a la hora de comprar un juego. Por eso nos tomamos muy en serio este tema y, tras discutir entre nosotros la puntuación de cada título, te contamos lo que realmente pensamos sobre él. Sin pelos en la lengua y con la mayor rigurosidad.

Así puntuamos

▶ **MENOS DE 50: MALO.** Como en el colegio: si no se llega al 5 es un suspenso. Olvídate de este juego, por favor.

▶ **DE 50 A 59: REGULAR.** Aprobado por los pelos. Si te lo regalan échale un ojo, pero si tienes que pagar por él...

▶ **DE 60 A 69: ACEPTABLE.** No está mal. Tiene algunos alicientes y puede ser recomendable, pero con reservas.

▶ **DE 70 A 79: BUENO.** Si te gusta el género o te atraen los protagonistas, seguro que te divertirás con él.

▶ **DE 80 A 89: MUY BUENO.** No te quepa duda: con este juego te lo vas a pasar en grande, de lo mejor en su género y en todo el catálogo de la consola.

▶ **DE 90 A 95: EXCELENTE.** Cómpralo sin dudarlo, te guste o no el género al que pertenece: es uno de los juegos imprescindibles que hay para tu consola.

▶ **MÁS DE 95: OBRA MAESTRA.** Hablamos de uno de los mejores juegos de la historia. Si no te haces con él, te señalarán por la calle y tus colegas se reirán de ti.

Así es nuestra ficha



▶ **LO MEJOR.** Lo más destacado del juego, las razones que te pueden llevar a comprártelo.

▶ **LO PEOR.** Los aspectos menos logrados, lo que te puede invitar a "pasar" de un juego.

▶ **ALTERNATIVAS:** Aquí te ofrecemos los juegos similares que hay disponibles en las tiendas.

▶ **GRÁFICOS:** Valoramos el apartado visual: diseño de personajes y decorados, animaciones, efectos...

▶ **SONIDO:** Puntuamos la música, los efectos de sonido, las voces, el doblaje al castellano...

▶ **DURACIÓN:** La esperanza de vida de un juego: horas de juego reales, modos, opciones, multijugador...

▶ **DIVERSIÓN:** Todo lo que hace que un juego sea divertido: mecánica de juego, desarrollo, control, ambientación, dificultad, ritmo, argumento...

▶ **PUNTUACIÓN FINAL:** La nota definitiva teniendo en cuenta todos los apartados anteriores. NO es una media aritmética, pues la diversión es lo que más cuenta.

▶ **VALORACIÓN:** La sentencia final, una valoración general del juego situándolo dentro del catálogo de su consola . Es la opinión "oficial" de Hobby Consolas.



PÁGINA 80

ETERNAL DARKNESS Viajar en el tiempo ya es complicado, pero si encima hay que hacer frente a todo tipo de monstruos...ya ni os contamos.



PÁGINA 96

RESIDENT EVIL El clásico del terror en una versión muy mejorada y que da más miedo que antes. No importa, nos atrevemos con todo.



STAR WARS ROGUE LEADER El mejor juego de "La Guerra de las Galaxias". Nos ha hecho falta mucha "Fuerza" para enfrentarnos con él, pero mola todo.

PÁGINA 92

LOS JUEGOS ANALIZADOS

GameCube



PÁGINA 76

SUPER MARIO SUNSHINE El es el rey de Nintendo, y ahora le toca utilizar su enorme manguera para limpiar manchas de pintura.

■ PLATAFORMAS ■ NINTENDO ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO (textos) ■ 60 € (9.983 ptas.) ■ T.P. ■ Lanzamiento: Ya disponible

SUPER MARIO se ha metido en un buen lío: tiene que rescatar a la princesa Peach y limpiar Isla Delfino. Menos mal que para lograrlo, además de saltar, puede usar una manguera y montar en Yoshi.

EL REY DE LOS SALTOS



SUPER MARIO SUNSHINE

Con esa "curva de la felicidad", seguro que Mario no llega a campeón olímpico de salto, pero sí es el gran campeón de la diversión. ¡A ver quién nos asegura tan buenos ratos con una manguera!

■ **MARIO BROS, EL FONTANERO DE NINTENDO,** regresa a las plataformas después de unas largas vacaciones (no le veíamos "saltar" desde «Mario 64»), pero está claro que este descanso le ha sentado bien, porque su nueva aventura tiene un desarrollo tan fresco y divertido como cualquiera de las anteriores.

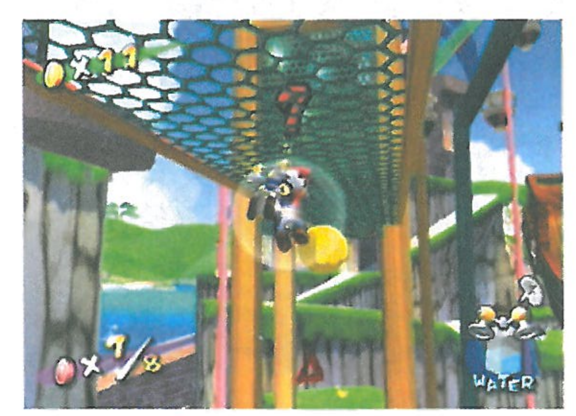
Esta vez Mario se ha metido en un lío de los gordos: mientras veraneaba en Isla Delfino, un clon malvado se ha dedicado a pintarlo todo, y además ha raptado a Peach. Nuestra misión, como imagináis, es rescatar a la plasta de la princesita y limpiar la isla. ¿Armas? Nuestros increíbles saltos y... ejem, una manguera.

➔ **EL USO DE LA MANGUERA ES FUNDAMENTAL** (pasando de chistes fáciles, ¿vale?), ya que sus características cambian a lo largo del juego. En realidad es una bomba de agua, y su función principal es borrar la pintura, pero también nos sirve como "jetpack" para quedarnos suspendidos en el aire, o como chorro de propulsión para correr más rápido. El caso es que sin este aparatejo sería imposible recorrer los enormes diez mundos en los que se divide la isla. En cada uno de estos escenarios (los más detallados que hemos visto en un juego de este tipo), Mario tiene que





LOS ESCENARIOS SON ENORMES, y encima están construídos con todo detalle. Además, si exploramos cada uno de los niveles a fondo, siempre podemos encontrarnos zonas secretas y minijuegos.



MOVIMIENTOS TÍPICOS DE MARIO, como descolgarse, saltar en tirabuzón o bucear, se mantienen en este juego.



LOS ENEMIGOS FINALES requieren estrategias especiales y más puntería "disparando" con nuestra bomba de agua.

AGILIDAD DE FONTANERO

Como en todo plataformas, nuestro personaje salta de maravilla, aunque además es capaz de realizar los movimientos más variados:

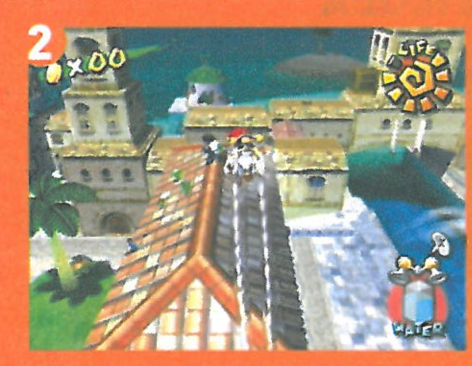


GIRAR SOBRE LAS CUERDAS nos sirve para saltar más lejos, pero es necesario que nos soltemos en el momento justo.

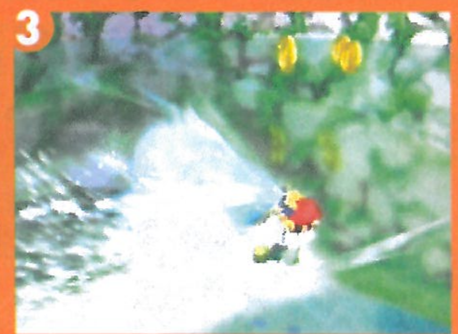


IR POR LAS ALCANTARILLAS es una novedad que permite a Mario cruzar algunas partes del escenario. ¡Pero casi no se le ve!

2



3



LA MANGUERA

Este aparato, que también es obra del profesor de «Luigi´s Mansion», tiene varios usos:

1. **LIMPIA LA PINTURA** y elimina a los enemigos gracias a su potente chorro.
2. **NOS AYUDA A SALTAR** convertido en una especie de "jetpack" que lanza el agua hacia el suelo.
3. **NOS EMPUJA** a grandes velocidades cuando le acoplamos una especie de ventilador.

conseguir unos cuantos "shines", unas estrellas que van acabando con los nubarrones que se ciernen sobre la Isla Delfino.

Cada vez que entramos en uno de los escenarios, el mapeado y nuestra misión son diferentes. Por ejemplo, para lograr un "shine" debemos acabar con un enemigo final, pero para obtener los siguientes a lo mejor tenemos que recoger todas las monedas de un color, ganar en una "carrera de calamares" o pasarnos un nivel de bonus. ¡Y os advertimos que hay más de 120 "shines"!

EL JUEGO TIENE UN TOQUE AVENTURERO por "culpa" de los habitantes de Isla Delfino, que nos van encargando pequeñas misiones casi como si se tratara de un juego de rol, desde recoger fruta a arreglar las atracciones de una feria. Pero no penséis que ellos son los únicos perso-



MARIO

ESTE FONTANERO DE ORIGEN ITALIANO lleva rescatando a la princesa Peach desde «Donkey Kong», en 1981. Además, gracias al éxito de sus geniales juegos de plataformas, se ha convertido en la mascota de Nintendo.

"TUTI-FRUTI" DE OBJETIVOS

Para conseguir todos los "shines" de cada fase, Mario debe cumplir una serie de objetivos en los diez mundos del juego. Cada misión es totalmente distinta de las anteriores:



LOS ENEMIGOS FINALES, como esta enorme mancha de pintura, suelen esconder un "shine".



LA CARRERA DE CALAMARES es una de las misiones más divertidas... ¡y rápidas!.



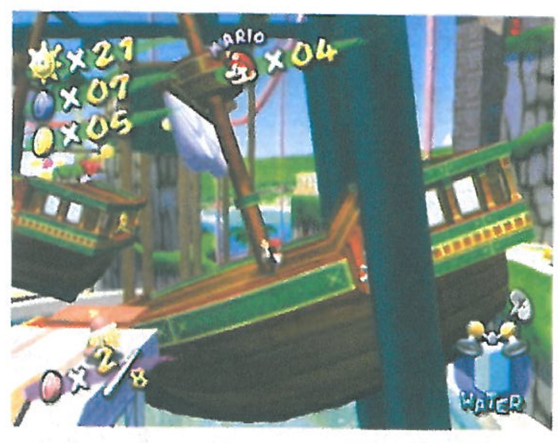
LOS HABITANTES DE ISLA DELFINO nos transmiten sus problemas como en los juegos de rol. ¡Y en castellano!



LA AMBIENTACIÓN y los enemigos de cada mundo son de lo más variado, como en los anteriores juegos de la saga.



EL MALO PRINCIPAL DEL JUEGO es un clon de Mario al que nos enfrentamos varias veces a lo largo de la aventura.



EL PARQUE DE ATRACCIONES es uno de los niveles más difíciles, ya que todas las plataformas se mueven.

EFECTOS VISUALES A LA ÚLTIMA MODA

LOS EFECTOS DEL AGUA o de los enemigos al morir aplastados son sólo una muestra del enorme cuidado que se ha puesto en el apartado gráfico de «Super Mario Sunshine». Aunque sus personajes conservan el simpático aspecto de siempre, los niveles están llenos de detalles, como las nubes de polvo, los reflejos cada vez que el agua salpica, la distorsión por el calor...



PRINCESA PEACH

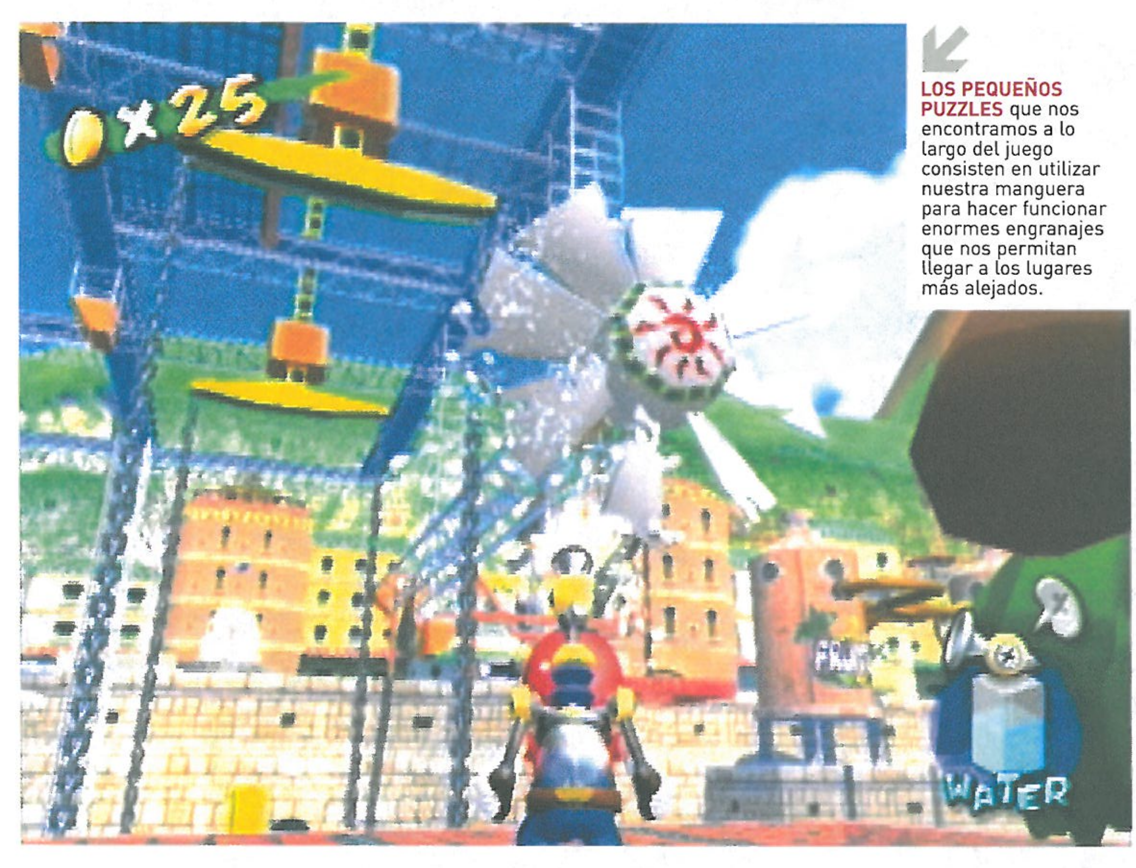
LA NOVIA DE MARIO tiene unas aficiones de lo más raro, como ser secuestrada, participar en las peleas de «Super Smash Bros Melee» o en las carreras de «Super Mario Kart».

najes que acompañan al fontanero. También nos reencontramos con Yoshi y con las tortugas Koopa, que lucen un aspecto inmejorable. Y eso por no hablar del clon de Mario, cuya identidad secreta es... es... mejor que la descubráis vosotros mismos.

EL NIVEL TÉCNICO DEL JUEGO ES ALUCINANTE. Aunque el aspecto de los protagonistas pueda parecer sencillote, los escenarios son preciosos, y están llenos de efectos que quitan el hipo, especialmente los reflejos. Pero donde llega el "do de pecho" es en el tratamiento del agua, tan real que sólo le falta salpicarnos.

Eso sí, ¿queréis saber que es lo que más nos flipa? Pues que la diversión es de las que hacen historia, porque la verdad es que éste es uno de esos juegazos con los que cuesta apagar la consola. Las posibilidades de nuestro per-





LOS PEQUEÑOS PUZZLES que nos encontramos a lo largo del juego consisten en utilizar nuestra manguera para hacer funcionar enormes engranajes que nos permitan llegar a los lugares más alejados.

AMIGOS Y ENEMIGOS

Mario se ha vuelto a rodear de los protagonistas de sus anteriores juegos para esta aventura. Además de los hombres-palmera que habitan en Isla Delfino, también nos vamos a cruzar con las tortugas koopa, la seta Toad y con enormes enemigos, como el mecha-Bowser, que son un guiño para los fans. Estos son unos cuantos:



EL CLON DE MARIO es la identidad secreta de un viejo enemigo de otros juegos.



YOSHI tiene diferentes colores dependiendo de su habilidad, pero tardamos en encontrarlo.



PEACH no para de quejarse de la isla. Menos mal que la raptan un par de veces en el juego...

LA GENIALIDAD DE MARIO SE COMBINA CON UNOS GRÁFICOS INSUPERABLES



ISLA DELFINO está dividida en mundos a los que sólo se entra por unas puertas que aparecen bajo la pintura.



LOS NIVELES DE BONUS tienen extrañas formas, como este gigantesco pinball, donde la bola es el propio Mario.

sonaje son tan amplias y el planteamiento tan variado, que nosotros no hemos podido dejarlo ni para comer. Es verdad que su desarrollo nos ha recordado un poco al de «Super Mario 64», por lo que no resulta tan revolucionario como sus antecesores, pero nadie le discute que es sobresaliente a nivel técnico. Por eso, no nos da ningún reparo afirmar que «Super Mario Sunshine» es una verdadera obra maestra. HC

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

LAS NUEVAS POSIBILIDADES de Mario, especialmente desde que lleva una manguera a la espalda.

EL APARTADO TÉCNICO, que incluye algunos efectos nunca vistos en una consola de videojuegos.

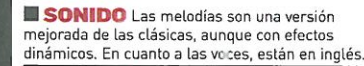
lo peor

LA CÁMARA, en muy contadas ocasiones, nos pone las cosas difíciles para realizar los saltos.

NO ES REVOLUCIONARIO como las anteriores entregas, aunque es igualmente genial.

alternativas

No hay un juego de plataformas de tanta calidad en ninguna consola (¡y seguro que tardarán en alcanzarle!). Dentro de poco llegará «Crash Bandicoot» a GameCube, pero de momento lo único parecido, en un tono más aventurero, es **«Luigi´s Mansion»**, que además está protagonizado por el hermano de Mario.



GRÁFICOS Los modelos son simples, pero los efectos de última generación y los enormes escenarios le dan a Mario un aspecto impecable. **93**

SONIDO Las melodías son una versión mejorada de las clásicas, aunque con efectos dinámicos. En cuanto a las voces, están en inglés. **82**

DURACIÓN Si jugamos "para avanzar" podemos tardar más de 50 horas, pero si encima queremos recorrer por completo los mundos... **96**

DIVERSIÓN Las posibilidades de Mario son infinitas: salta, nada, trepa... y encima gana con el uso de la manguera. Un juego irresistible. **95**

PUNTUACIÓN FINAL 95

valoración

Estamos tan acostumbrados a flipar con todos los juegos de Mario que esto ya nos lo esperábamos. Su primera aventura de 128 bits ha resultado ser una maravilla, tanto por las altísimas cotas de diversión que consigue como por su apartado técnico, que combina un aspecto "de dibujos" con efectos de última generación. Si buscabais un buen motivo para haceros con una GC, la espera ha terminado. Aunque la verdad es que no resulta tan original como en su momento lo fue «Mario 64».

■ AVENTURA DE TERROR ■ CAPCOM ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO (SUBT.) ■ 64,95 € (10.807 ptas.) ■ +18 años ■ Lanz.: Ya disponible

ENCERRADOS EN UNA CASA CON ZOMBIS, sin comunicación con el exterior ni posibilidad de huir, nos toca descubrir qué demonios está pasando, a la vez que tratamos de sobrevivir. ¿Difícil decís? "¡Pozí!".

¡AQUÍ HUELE A MUERTO!

RESIDENT EVIL



Estos zombis son pésimos anfitriones: nos colamos en su casa para hacerles una visita... ¡y tratan de mordernos! Pero como presumen de realismo, van a ver lo que duele una "ración de plomo".

■ **AQUELLOS QUE DISFRUTAMOS PASANDO MIEDO** tenemos que estar agradecidos a Capcom. Y es que, cuando hace 8 años lo más terrorífico que podíamos hacer era ver "El exorcista" solos y por la noche, Capcom puso a la venta «Resident Evil», un juego que nos proponía entrar en una mansión repleta de zombis. Y ahora que ya tenemos un montón de Survival Horror más o menos realistas, Capcom nos regala una revisión de aquel primer «Resident» con un aspecto visual impresionante.

➔ **EL ARGUMENTO NO HA CAMBIADO NADA** respecto al juego original y la historia nos pone en el papel de 2 miembros de un grupo de fuerzas especiales, Chris Redfield y Jill Valentine (a nosotros nos toca decidir a quién queremos manejar) que de camino a una misión son atacados por una jauría de perros-zombi hambrientos, y tienen que refugiarse en una antigua mansión. Una vez dentro, descubren que la casa está plagada de horribles criaturas, como muertos vivientes, serpientes gigantes o monstruos. Y esto es sólo el principio, porque a medida que avanza la aventura descubrimos una trama mucho más profunda, con un traidor que intenta evitar que descubramos qué ocu-



EL NIVEL DE DETALLE de los zombis y los personajes es tan alto, que podemos ver los agujeros de su cara o el peinado que llevan.



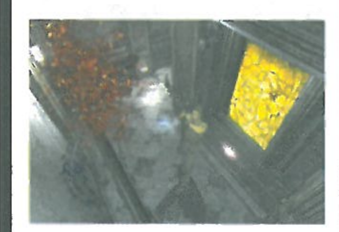
LOS ESPEJOS ABUNDAN en la casa. A veces sirven para ver enemigos escondidos, ¡o para ver dos veces como mueren!



LAS LUCES Y SOMBRAS en tiempo real están muy bien hechas y reflejan todos los detalles de los personajes.

SÓLO PARA MAYORES

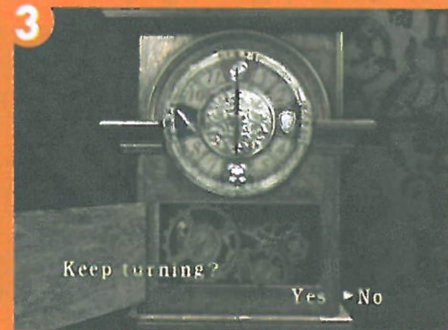
Dada la abundancia de zombis, monstruos y sangre, el juego no es recomendable para menores de 18 años. Si lo sois, no sigáis leyendo, y que no se os ocurra mirar las pantallas que os mostramos aquí debajo, ¿vale? ¡Que no se os ocurra!











CAZA DE ZOMBIS

Estas son las 3 claves para salir (casi) ilesos de una mansión repleta de zombis.

1. **ELIMINAD A LOS MONSTRUOS** usando todas las armas posibles (que no son pocas), pero sin malgastar ninguna bala.
2. **QUEMAD LOS CADÁVERES** de los malos o voladles la cabeza, porque si no revivirán, ¡y vendrán con más ganas de vengarse!
3. **RESOLVED LOS PUZZLES** usando las pistas que consigáis a base de explorar a fondo la enorme mansión.

rre en la casa, conspiraciones para utilizar el virus como arma biológica y otras sorpresas.

→EL SISTEMA DE JUEGO TAMBIÉN ES EL MISMO. Vamos, que nos movemos por la casa con una perspectiva en tercera persona gracias a una serie de cámaras fijas que hay en cada zona, mientras los innumerables enemigos nos atacan. Para estos combates contamos con un buen arsenal, que incluye las "herramientas" típicas de los grupos de fuerzas especiales: pistolas, escopetas, lanzagranadas... Pero aunque vamos armados hasta los dientes, más de una vez los zombis consiguen darnos algún mordisquito, así que para salir vivos tenemos 3 armas defensivas que no aparecían en el original: dagas para clavárselas en la cabeza, pequeñas baterías para electrocutarlos y granadas para



→ REBECCA

ES UNO DE LOS PERSONAJES SECUNDARIOS, y sólo la veremos si jugamos con Chris Redfield. Esta doctora nos espera en algunas habitaciones para que juguemos a los médicos con ella... Bueno, vale, simplemente nos cura las heridas.

ARMAS DEFENSIVAS

En este «Resident» contamos con un nuevo tipo de armas, las armas defensivas, pero sólo podemos usarlas cuando un zombi nos haya atrapado y esté a punto de darnos un bocado.



LAS DAGAS son comunes a los dos protagonistas, y se clavan en la cabeza para separar al malo.



LAS BATERÍAS, sólo disponibles para Jill, sueltan una descarga intensa a nuestros enemigos.



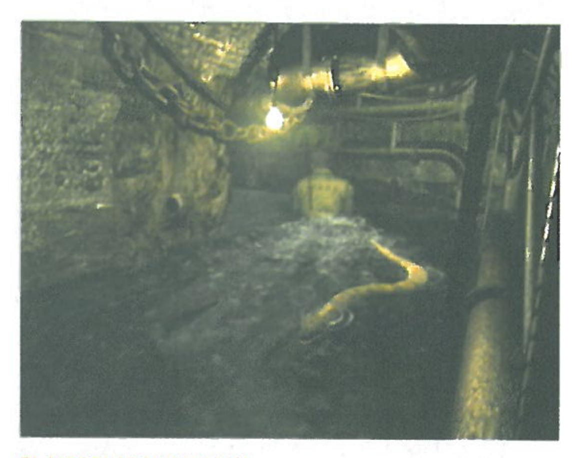
LAS GRANADAS son las más espectaculares y efectivas, y sólo las tiene Chris. Se meten en la boca del zombi y... ¡BOOOUM!



LOS SUSTOS ESTÁN SIEMPRE PRESENTES, así que si no queréis llevaros uno bueno, no abráis la puerta principal.



LOS TIBURONES nos esperan en la zona del anillo del agua, pero se han vuelto tan fuertes que sobreviven en "secano".



EL MODELADO DEL AGUA es genial, pero os aconsejamos que os recreéis con ella, porque los enemigos acechan.

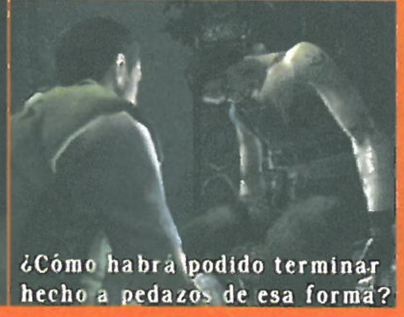


HAY MUCHAS CLASES DE ZOMBIS, e incluso algunos van en "pelotas". No os escandalicéis y tratadles igual que a todos.

LOS VÍDEOS DEL TERROR

LOS NUMEROSOS VÍDEOS que vemos a lo largo de la partida sirven para profundizar más en la historia, ya sea dando nuevos datos sobre lo que ocurre en la casa, ya sea presentando a nuevos personajes. Aunque tratándose de un juego de miedo, muchos vídeos sirven para ponernos los pelos de punta. Aquí van un par de ejemplos.





ZOMBIS

LOS GRANDES PROTAGONISTAS del juego (que Chris y Jill nos perdonen) son los zombis, que en estos 8 años han aprendido un par de trucos nuevos, como abrir puertas, subir y bajar escaleras o regenerarse.

metérselas en la boca. Pero ojo, no vayáis a pensar que los enfrentamientos son sencillos, porque nuestros rivales son más listos que en el juego de 32 bit, y ahora saben usar las escaleras y abrir algunas puertas, así que a menudo no nos basta con salir de una habitación para ponernos a salvo. Además, a menos que les volemos la cabeza o les quememos usando el queroseno que hallamos en algunas habitaciones, también se regeneran y se vuelven más rápidos y fuertes.

Por supuesto, no todo son combates, sino que repartidos por la mansión encontramos un montón de puzzles, de los cuales, unos cuantos son inéditos.

PERO LO MÁS ALUCINANTE SON LOS GRÁFICOS, que es donde se aprecian las mejoras de esta nueva versión. Y es que, el rediseño de los escenarios está

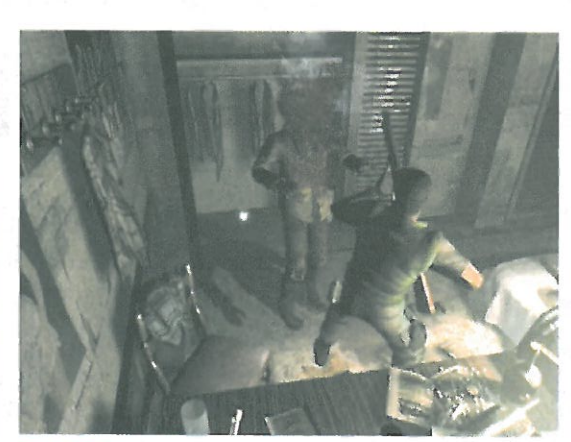


LOS DECORADOS tienen un diseño muy bueno y sirven para crear una atmósfera de terror que nos pone los pelos como escarpias.

■ EL NUEVO «RE» NOS ENCANTA POR SUS GRÁFICOS Y POR SUS NOVEDADES ■



¡QUÉ ZOMBIS TAN LISTOS! ¡Si hasta saben subir y bajar escaleras! Como premio, tomad plomo, listillos.

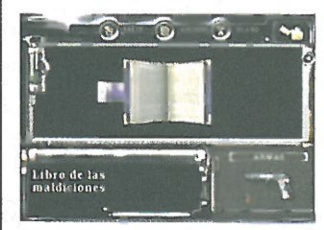


EL ARSENAL es muy amplio y cada arma es más apropiada para ciertos enemigos. Así que aprended a usarlas bien.

curradísimo, con un montón de detalles en cada habitación y una calidad en las texturas casi fotográfica. Además, los personajes lucen un modelado también lleno de detalles, y presentan unas animaciones muy suaves, acordes con los espectaculares juegos de luces en tiempo real que inundan el escenario. En definitiva, que si no os lo compráis el día que salga, jamás sabréis lo que es pasar miedo.

LOS PUZZLES

En «Resident Evil» hay que tener claro eso de "Mens sana in corpore sano" porque además intentar mantener el cuerpo a salvo de mordiscos de zombi, debemos tener la mente despejada para resolver los numerosos puzzles. Mientras recorremos la mansión, nos vamos a encontrar con 3 tipos de retos diferentes, a cual más ingenioso:



CON OBJETOS: Debemos examinar e incluso combinar ciertos objetos que recojamos.



PARA PENSAR: En algunos hay que estrujarse el coco, aunque a veces encontraremos pistas.



DE ACCIÓN: Consisten, por ejemplo, en empujar una estatua hasta cierta posición.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

■ **LOS GRÁFICOS**, en los que destacan sobre todo los juegos de luces y sombras en tiempo real.

■ **LAS NOVEDADES** que incluye, como las armas defensivas o las nuevas áreas de la casa.

lo peor

■ **LOS ESCENARIOS**, que aunque están llenos de detalles, son en 2D prerrenderizados y no en 3D.

■ **LAS VOCES EN INGLÉS**. Y es que Capcom no se acostumbra a doblar sus juegos al castellano.

alternativas

El rival más directo en GameCube hasta que salga **«Resident Evil 0» es «Eternal Darkness»**, con un argumento incluso más currado que el del juego de Capcom y un nivel técnico muy parejo. Si queremos más juegos con mansiones encantadas tenemos **«Luigi's Mansion»**, aunque no da tanto miedo como estos dos juegos

■ **GRÁFICOS** Son impresionantes en todos los aspectos, desde la iluminación en tiempo real, a los modelos o escenarios, aunque no sean 3D. **94**

■ **SONIDO** La música es la misma que en el original, pero con más calidad. Pero lo mejor son los efectos de sonido. Lástima que no esté doblado. **90**

■ **DURACIÓN** El juego se completa en unas 12 ó 15 horas, pero luego tiene un montón de modos de juego y secretos ocultos por descubrir. **89**

■ **DIVERSIÓN** Dos personajes, zombis, armas por un tubo y también nuevas áreas y puzzles. ¿Acaso se puede pedir algo más? **93**

PUNTUACIÓN FINAL 92

valoración

Sin duda alguna, estamos ante el mejor «Resident» nunca visto, y es que además de tener el apartado visual más currado de toda la saga, cuenta con todas las novedades que no se pudieron incluir en la versión de PSOne por las restricciones técnicas. Estas novedades influyen en la diversión y son, por ejemplo, nuevos enemigos, puzzles y áreas, o la posibilidad de defendernos de los zombis cuando nos ataquen. Sin duda alguna el Survival Horror no podía haber tenido un mejor debut en GameCube.

■ SHOOT 'EM UP ■ LUCASARTS ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO ■ 60,00 € (9.983 ptas.) ■ +13 años ■ Lanzamiento: Ya disponible



ASÍ SE COMBATE EN LA GALAXIA

Este es el modo de acabar con las terribles naves del imperio:

1. APUNTAR CON CUIDADO a las naves enemigas que se nos cruzan.
2. USAR LAS ARMAS SECUNDARIAS, que sirven para acabar con los rivales más grandes de cada nivel .
3. GUIAR a los demás pilotos con la cruceta de control.



LAS NAVES de "La Guerra de las Galaxias" se han recreado al milímetro para participar en las alucinantes batallas espaciales de la primera trilogía.

UNAS BATALLAS "DE CINE"

S.W: ROGUE SQUADRON II

¿No os moríais de envidia al ver cómo Luke acababa con el Imperio en "La Guerra de las Galaxias"? Pues con este juego vamos a poder emularlo en sus mejores batallas.

Y WING

ESTE BOMBARDERO DE LA ALIANZA nos permite cambiar a una perspectiva cenital (visto desde arriba) para localizar mejor nuestros objetivos, y así poder volarlos por los aires con unos cuantos torpedos de protones.

LAS BATALLAS ESPACIALES DE "STAR WARS" son las más espectaculares que se pueden disfrutar en el cine, y a partir de ahora, también en GameCube, ya que nuestra misión en «Rogue Leader» consiste en ponernos a los mandos de cualquiera de las 7 naves de la Alianza (más 6 ocultas) y "cazar" a los imperiales que se crucen en el camino. ¿Cómo lo hacemos? Pues aprovechando el sencillo control de las naves: desde una perspectiva trasera (o desde la cabina) debemos perseguir a los cazas del Imperio con un punto de mira mientras procuramos no pegárnosla con ningún obstáculo. En cada fase se nos plantean diferentes misiones que el líder de grupo nos va marcando mediante órdenes en castellano: acabar con un tipo de enemigo, escoltar las naves de la Alianza, o incluso destruir la Estrella de la Muerte.

LA RECREACIÓN DE LAS PELIS EN LOS 11 NIVELES es perfecta. Revivimos las secuencias más espectaculares en medio del espacio o en la superficie de los planetas, y además cada fase





LOS ESCENARIOS son idénticos a los que aparecen en las tres películas y están recreados con todo detalle.

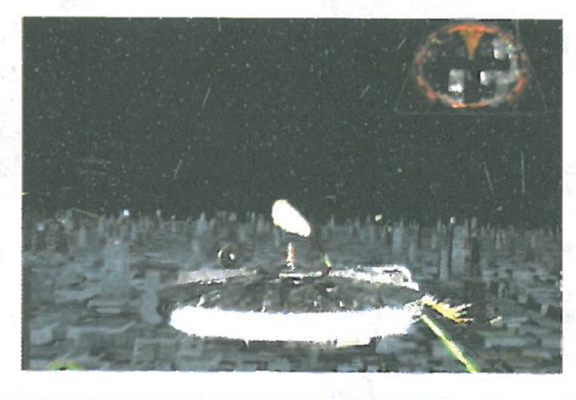


LOS OBJETIVOS SECUNDARIOS cambian a medida que avanzamos en cada fase. Nos los van dando por radio.



LOS ENEMIGOS demuestran ser bastante inteligentes, y procuran tendernos emboscadas o atacarnos en grupo. Además cuentan con otra ventaja: son más numerosos que las tropas rebeldes.





CAMBIO DE VEHÍCULO

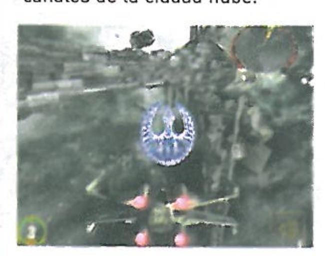
Algunos escenarios nos dan la posibilidad de cambiar de nave en determinado momento. Para hacer el relevo, basta con recoger los escudos de la Alianza Rebelde que aparecen "flotando" en medio de los escenarios. ¡Mucho cuidado con chocar contra el suelo!



EL SPEEDER es bueno volando bajo, pero no lanza bombas. Es mejor cambiarlo por el Y Wing en los combates aire-tierra.



LA FASE DE BESPIN tiene su propio vehículo, mucho más manejable entre los intrincados canales de la ciudad nube.



EN LAS BATALLAS debemos pasar por la nave comandante para conseguir nuevos cazas, con más armas y potencia extra.

cuenta con dificultades añadidas, como cambiar de nave, o jugarla a diferentes horas del día. ¡Como si no fuera suficiente con la cuidada I.A. de los enemigos!

El toque estratégico aparece cuando nos toca dar órdenes a nuestros compañeros ya que aparecen tantas naves a la vez en la pantalla que no podemos ni contarlas. Vamos, que es como volver a vivir las películas en primera persona.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

EL APARTADO TÉCNICO. Es de lo mejorcito en cualquier consola y en cualquier género.

LA PROFUNDIDAD DE LOS COMBATES. Sus posibilidades estratégicas parecen inagotables.

lo peor

EL DOBLAJE. No es el de los actores de la películas, como en la versión estadounidense.

NO TIENE MULTIJUGADOR. Hubiera sido la bomba pilotar estas naves junto a unos coleguillas.

alternativas

Tanto el primer **«Rogue Squadron»** como **«Naboo Starfighter»** (que no llegó a lanzarse en España) trataron de recrear con bastante fortuna los combates espaciales tipo "Star Wars" en N64, aunque ninguno está a la altura del alucinante **«Rogue Leader»**. En PS2 tenéis **«Jedi Starfighter»**, muy inferior en todo.

GRÁFICOS Es capaz de poner decenas de naves en pantalla, rayos, explosiones y un montón de efectos a gran velocidad. Sobresaliente. **96**

SONIDO La música de John Williams, los efectos de la película, las voces en castellano... y todo en un alucinante Dolby Pro Logic II. **97**

DURACIÓN 14 niveles, 13 naves, fases a diferentes horas del día, modos extra, dificultad ajustada... Muy largo aún sin multijugador. **86**

DIVERSIÓN La ambientación y el ritmo de los combates nos cortan el aliento. Y además los toques de estrategia le dan mucha profundidad. **93**

PUNTUACIÓN FINAL 93

valoración

«Rogue Leader» demuestra que un "shooter" espacial puede convertirse en un juego muy profundo y divertido si, como es el caso, cuenta con una sensacional ambientación y con un apartado técnico de lujo, que nos ha dejado a todos con la boca abierta. Estamos ante una auténtica obra maestra (en la redacción no podemos dejar de jugar con él), ante un juego que demuestra el enorme potencial de GameCube y que se convierte, sin duda, en el mejor juego basado en "Star Wars" que hemos visto. ¡A por él!

■ AVENTURA ■ NINTENDO ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO ■ 54,95 € (9.143 ptas.) ■ TP ■ Lanzamiento Ya disponible







A LA CAZA DE FANTASMAS

Para atrapar a los fantasmas, sólo tenemos que seguir los siguientes pasos:

1. **APUNTAMOS CON LA LINTERNA** al ente espectral de turno para dejarle cegado (e inmóvil) durante unos instantes.
2. **A CONTINUACIÓN SACAMOS LA ASPIRADORA,** y comenzamos a absorberle tirando de él con el stick analógico del mando de control.
3. **CUANDO LIMPIAMOS UNA PLANTA** de la casa, el Dr. Gadd convierte en cuadros a los fantasmas. ¡Qué bien quedan!

EL DEBUT DE LUIGI

Esta vez no fue Mario el encargado de dar la bienvenida a una nueva consola de Nintendo. Por contra, fue su hermano Luigi el que asumió la responsabilidad de debutar como protagonista... y no le fue nada mal, la verdad.

¡LUIGI AL RESCATE!

LUIGI'S MANSION

Buscar piso es una verdadera lata, pero peor todavía es encontrar al fin uno y descubrir que está lleno de fantasmas.

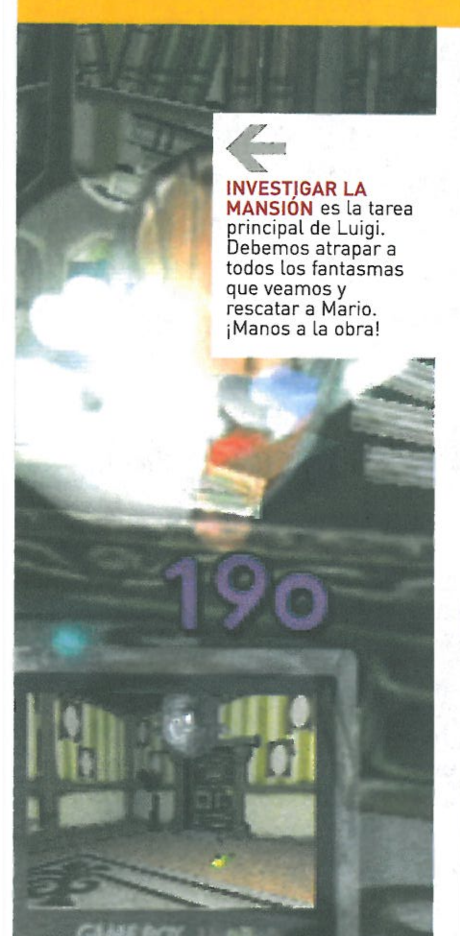
■ **EL BUENO DE LUIGI ACABA DE HEREDAR UNA CASA,** y ha invitado a su hermano Mario a conocerla. Sin embargo, cuando Luigi llega a la mansión se encuentra que un montón de malvados fantasmas pretenden compartir piso con él, ¡y encima King Boo va y secuestra a Mario! Ya está el lío montado.

A partir de ese momento, nos toca ayudar a Luigi a rastrear la enorme mansión, que consta de unas 50 estancias.

Por supuesto, miles de fantasmas harán lo que esté en su mano para fastidiarnos. Afortunadamente contamos con la "aspiradora anti-fantasmas", que nos permite ir limpiando la casa de espectros poco a poco. Para colmo, cada vez que llegamos al final de cada uno de los pisos tenemos que encargarnos del oportuno jefe final, que nos pondrá las cosas aún más difíciles.

De todas formas no hay motivos para preocuparse, porque

SERGIO MARTÍN



INVESTIGAR LA MANSIÓN es la tarea principal de Luigi. Debemos atrapar a todos los fantasmas que veamos y rescatar a Mario. ¡Manos a la obra!



EL BUENO DE MARIO está retenido en una especie de cuadro encantado custodiado por el malvado King Boo. En este juego Luigi intentará rescatarlo.



gracias al fenomenal control que se ha implantado para manejar a Luigi no habrá ectoplasma que se nos resista.

→ADEMÁS DE VÉRNOSLAS CON FANTASMAS, también debemos afrontar unos cuantos puzzles y mini-juegos, que hacen que aumente la diversión muchos enteros. Lo bueno es que para resolver la mayoría de estos retos tenemos que interactuar con los decorados para encontrar la solución, lo que repercute muy favorablemente en la jugabilidad del título. Cada vez que superemos uno de estos retos obtendremos dinero y, más importante, objetos cuyo uso es fundamental para avanzar en la aventura. Los más importantes son las llaves, que sirven para acceder a lugares en un principio cerrados, y las medallas, que nos permiten lanzar fuego, agua o hielo con la aspiradora.

Si no fuese por su cuestionable duración (unas 10-12 horas de juego), estaríamos ante uno de los mejores títulos disponibles para GameCube. HC

UNA MANSIÓN INTERACTIVA

Los escenarios son en 3D y tienen profundidad, pero los recorremos desde una vista lateral. Podemos interactuar con casi todos los objetos en busca de todo tipo de items. Mirad estos ejemplos:



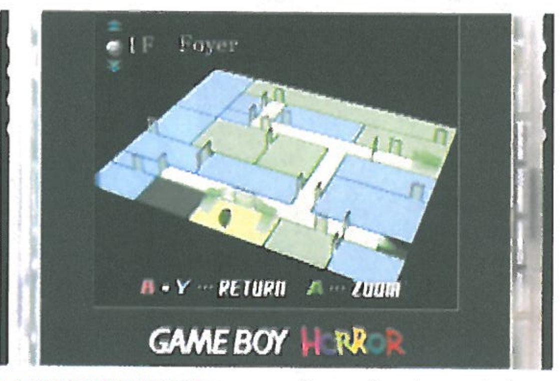
SI REGAMOS ESTA PLANTA del jardín a menudo, va creciendo ¡y luego da dinero en vez de flores!



MANTELES, CORTINAS y otras telas se pegan a la aspiradora con este genial efecto gráfico.



ESTAS LLAVES son las que nos permiten ir abriendo las habitaciones de la mansión que se encuentran selladas.



LA GAME BOY HORROR nos permite acceder al mapa de la mansión, y también pasar a una vista subjetiva.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **LA AMBIENTACIÓN** está muy bien conseguida gracias a los geniales efectos de luces y sombras.
- **LA JUGABILIDAD** es realmente absorbente y divertida. Los puzzles le dan mucha variedad al desarrollo.

lo peor

- **LA DURACIÓN** no va más allá de unas diez horas. Demasiado corto para ser una aventura, ¿no creéis?
- **EL CONTROL** resulta muy fiable, pero cuesta un poco acostumbrarse.

alternativas

Como ya supondréis, la opción más evidente es el incomparable **«Super Mario Sunshine»**, uno de los mejores juegos que han aparecido este año en cualquier formato. Por otra parte, si buscáis aventuras de un corte más adulto, podéis decantaros por **«Resident Evil»** o **«Eternal Darkness»**, ambos de una calidad impresionante.

- **GRÁFICOS** Los soberbios efectos de luz y transparencias son lo más sorprendente. Mola también la nitidez y el diseño de los escenarios. **88**
- **SONIDO** Parte de la música y efectos sonoros (de gran calidad) se van adaptando a la acción de forma dinámica. Bastante bueno. **80**
- **DURACIÓN** El punto débil del juego: 10 horas se nos antojan algo escasas, aunque también es cierto que si os quedáis atascados en un puzzle... **65**
- **DIVERSIÓN** La mecánica de juego es adictiva a más no poder, y algunos de los puzzles son bastante ingeniosos. No soltaréis el mando. **89**

PUNTUACIÓN FINAL 83

valoración

La apuesta de Miyamoto para el estreno de GameCube combina una mecánica de juego original con la siempre entretenida resolución de puzzles, lo que dota al juego de una jugabilidad muy absorbente. A esto hay que añadirle una muy buena ambientación (que demuestra lo que puede dar de sí esta consola en materia gráfica), aunque su corta duración juega en su contra. No es la mejor aventura disponible en GameCube, pero desde luego no defraudará a todo aquel que pruebe esto de absorber fantasmas.

■ AVENTURA-ESTRATEGIA ■ NINTENDO ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO ■ 59,95€ (10.390 ptas.) ■ TP ■ Lanzamiento: Ya disponible

1


2


3


ESTE ES EL OBJETIVO

Esta es la mecánica básica del juego, para que entendáis mejor lo que hay que hacer:

1-CONTROLAMOS a Olimar (¡qué majo!(y exploramos los escenarios en busca de las piezas de su nave.

2-CUANDO LOCALICEMOS alguna de ellas, necesitaremos llamar a los simpáticos Pikmin para que la transporten hasta la nave. Mientras tanto el tiempo va pasando. Tenemos sólo 30 días (del juego) para recoger todas las piezas.

3-CUANDO ya tengamos unas cuantas piezas, cambiamos a otra zona con el mapa y... a seguir buscando.



MANEJAR A 100 SERES para que nos ayuden a encontrar las 30 piezas de nuestra nave antes de que pasen 30 días es el objetivo de este juego que mezcla aventura, puzzles y estrategia a partes iguales.

LA ESTRATEGIA MÁS ORIGINAL DEL UNIVERSO

PIKMIN

¿Un astronauta que maneja a bichos con forma de flor usando un silbato? Suena raro, pero en cuanto probéis este juego vais a ver lo que es no parar de jugar...

■ UN NUEVO Y DIVERTIDO CONCEPTO DE ESTRATEGIA, al alcance de todos, es lo que nos ofrece la última locura del genial Shigeru Miyamoto, o lo que es lo mismo, el padre de Mario. Su propuesta es muy sencilla: una nave espacial que va por el espacio choca contra un meteorito y cae a un planeta. La nave se fragmenta en 30 trozos, que caen en diversas partes, y el capitán de la nave, un tipo bastante simpático llamado Olimar tiene ante sí la dura tarea de recuperar los trozos en 30 días, momento en el que se le acabarán sus reservas de oxígeno. Pues para localizarlos contamos con la ayuda de los Pikmin, una especie de mezcla entre insecto y planta, pueden ser de tres clases: rojos, azules y amarillos.

➔CADA UNA DE ESTAS COLORACIONES indica habilidades distintas. Por ejemplo, los Pikmin azules son resistentes al agua mientras que los rojos lo son al fuego. Estos bichos son muy obedientes y en cuanto nos ven nos siguen allá donde vamos y, además, realizan disciplinadamente todas las órdenes que les damos. Los Pikmin pueden trabajar en grupo para atacar a los

OLIMAR ➔

ESTE ASTRONAUTA que nos recuerda a un "cerdito" es el encargado de dar todas las órdenes a los Pikmin. Con sólo hacer soplar su silbato es capaz de poner a un centenar de estas criaturas a currar como enanos. Como dice el dicho: el que manda, manda, y así es.







PODEMOS CREAR grupos de Pikmin de diversos colores para que nos ayuden a vadear los peligros del camino.



EL TIEMPO TRANSCURRE DE FORMA REAL y antes de que anochezca debemos dejar a los Pikmin en sus naves.



AUNQUE TENGA UN ASPECTO INFANTIL, no os dejéis engañar: «Pikmin» está orientado a todos los públicos, incluyendo a los más expertos, pues resolver todos los puzzles que aparecen en el juego no es tarea fácil.

CAMBIA DE PERSPECTIVA

Para seguir las evoluciones de nuestros personajes el juego incluye dos vistas distintas, una cenital y otra picada. Alternar adecuadamente entre una y otra es vital:



CON LA VISTA CENITAL podemos divisar una gran porción de terreno y nos permite anticipar posibles peligros.



LA OTRA POSIBILIDAD es jugar con una perspectiva picada, lo que nos deja apreciar con más detalle los escenarios y luchas.







¿CÓMO NACE UN PIKMIN DE ESOS? Primero debemos llevar hasta una de las naves de los Pikmin una especie de fichas (izda.), que como por arte de magia se transforman en varias semillas de Pikmin (centro) y luego sólo queda esperar a que germinen (dcha.).

enemigos, construir puentes, transportar piezas de la nave y cosas así. La gracia del juego consiste precisamente en estudiar las situaciones, ver qué grupo de Pikmin necesitamos en cada caso y dar las órdenes correctas en el momento justo. Así vamos resolviendo esas divertidas situaciones que se nos van presentando a modo de ingeniosos puzzles. Como veis, original a tope, fresco y divertido. HC

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

SU ORIGINAL Y ATRACTIVO PLANTEAMIENTO, que mezcla sabiamente la estrategia con otros géneros, como la aventura.

EL SISTEMA DE CONTROL, tan eficaz como fácil de asimilar.

lo peor

LA DURACIÓN, pues si no os apetece haceros con todas las piezas no tardaréis mucho en acabároslo.

EL SISTEMA DE SALVAR, que te machaca la partida anterior y puede hacerte repetir parte del juego.

alternativas

Por más que nos esforzamos, no recordamos ningún otro juego que llegue a parecerse a este genial «Pikmin». Lo más parecido que hay en GameCube puede que sea el también divertido **«Luigi's Mansion»** -por aquello de que la jugabilidad también se basa en la resolución de puzzles- aunque éste es una aventura en toda regla.

GRÁFICOS Los entornos naturales están muy bien conseguidos, y las animaciones de los personajes son suaves y simpáticas. **85**

SONIDO Las melodías ambientan perfectamente cada escenario y los continuos chillidos de los Pikmin animan las partidas. **79**

DURACIÓN Si vamos como locos dejando que pasen los días podemos acabarlo en12 horas, pero si lo jugáis bien tardaréis al menos el doble. **80**

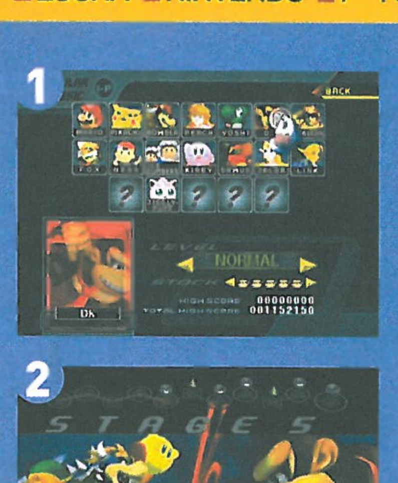
DIVERSIÓN El sistema de juego, que combina la estrategia con otros muchos géneros, atrapa sin remedio. Y el control está "chupao". **92**

PUNTUACIÓN FINAL 90

valoración

Siempre se agradece la llegada de títulos que aportan originalidad al panorama consolero. Y si encima son buenos, la alegría es doble. Eso es lo que sucede con este «Pikmin», que reinventa el género de la estrategia para ofrecernos una jugabilidad nunca vista y al alcance de todos. La irresistible mezcla de géneros, los ingeniosos puzzles, su sencillo control y un gran nivel gráfico son los aspectos más destacados de «Pikmin». De lo mejor disponible en cualquier consola.

■ LUCHA ■ NINTENDO ■ 1 - 4 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 54,95 € (9.143 ptas.) ■ TP ■ Lanzamiento: Ya Disponible







ASÍ SE PELEA

«Super Smash Bros Melee» viene muy cargadito de opciones y modos de juego. Elige un modo (Clásico, Aventura...) y sigue estos sencillos pasos:

1. **ESCOGE UN PERSONAJE.** Al principio disponemos de 14, pero luego el número aumentará considerablemente. ¿Qué tal el bueno de Donkey Kong?

2. **PRESTA ATENCIÓN** a las condiciones de cada lucha. Al final cogemos a Zelda, y en este combate se nos propone derrotar a un D. K. gigante.

3. **¡¡¡Y A PELEAR!!!** Es el momento de desplegar todo nuestro elenco de golpes. Y máxime cuando es evidente que nuestros compañeros de equipo andan algo perdidos. Es la hora de sacar brillo a tu espada. ¡Toma, Donkey!



EN ESTE ATÍPICO BEAT´EM UP podemos pelear con las mascotas más conocidas de Nintendo (Mario, Pikachu...) en duelos para hasta cuatro jugadores.

LA LUCHA SEGÚN NINTENDO

SUPER SMASH BROS MELEE

Los personajes más famosos de Nintendo protagonizan unos combates de lo más alocados. ¡Vámos, ataca Pikachu!



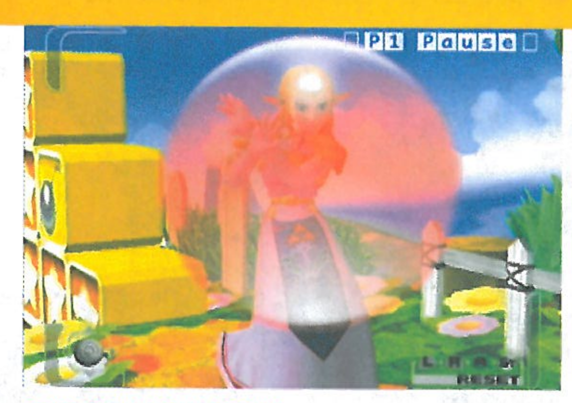
MARIO →

Este es el protagonista del juego, uno de los Jedi más poderosos de la galaxia, capaz de utilizar muy bien la espada de luz y los poderes de la Fuerza, como en las películas.

■ **LAS PELEAS NO PUEDEN SER MÁS DESENFADADAS:** hasta cuatro personajes pueden participar simultáneamente en combates de dos minutos en los que todo es posible. La idea es proclamarse campeón de una dura competición en la que los participantes son Mario, Link y Pikachu, entre otros. Cada personaje posee un buen elenco de golpes (que podemos practicar en las modalidades de Entrenamiento o Estadio) y una enorme cantidad de objetos y armas con las que martirizar aún más a los adversarios. Para eliminar a un enemigo tenemos que golpearle (o dispararle, lanzarle objetos...) hasta conseguir que su daño supere el 100%. Entonces, y con un súper-golpe, lo lanzamos fuera del escenario, de forma que no pueda volver. ¿Divertido? Pues sí, y mucho. Especialmente cuando jugamos con varios amigos, momento en que la diversión es enorme. Y por si esto no fuera suficiente, el DVD contiene un montón de modos de juego, tanto para uno como para varios jugadores. Un jugador puede disfrutar del modo Clásico, ó Aventura (donde recorremos 23 niveles eliminando adversarios de poca monta y enemigos fina-



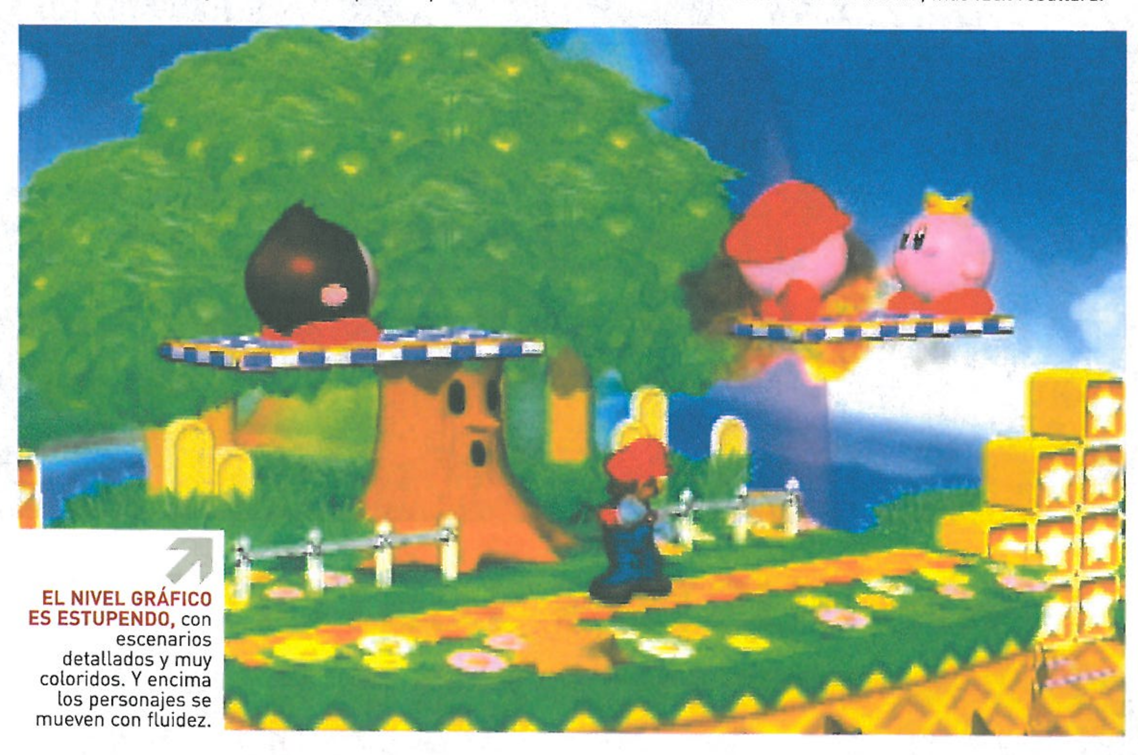




PODEMOS USAR UN ESCUDO para protegernos, pero su duración es limitada y además nos impide desplazarnos.



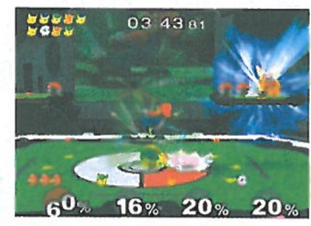
PARA DERROTAR A LOS RIVALES tenemos que "sacarlos" del escenario. Cuanto más les demos, más fácil resultará.



EL NIVEL GRÁFICO ES ESTUPENDO, con escenarios detallados y muy coloridos. Y encima los personajes se mueven con fluidez.

LOS MODOS DE JUEGO

Tanto uno como varios jugadores pueden disfrutar a tope de este título. Y es que de modos de juego, anda sobrado. Aquí tenéis algunos.



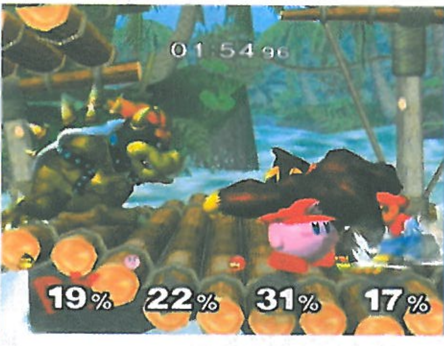
EN LA VARIANTE CLÁSICA nos enfrentamos a todos nuestros adversarios, de uno en uno o... ¡De cien en cien en algunos casos!. Lo importante es dar y no recibir.



EN EL MODO EVENTOS se nos proponen combates bajo condiciones muy concretas, como enfrentarnos a un Donkey Kong gigante, o empezar con el daño al 100%.







EL PLANTEL DE PERSONAJES que ofrece «Smash Bros Melee» es impresionante. Podemos controlar un total de 20 (aunque hay que desbloquear a algunos de ellos para poder elegirlos), y cada uno cuenta con sus propios golpes especiales.

les), o bien el divertidísimo Eventos, donde disputamos "peculiares" combates.

→ COMO AÑADIDOS AL JUEGO se incluyen muchos extras: personajes y escenarios ocultos, multitud de bonus y la posibilidad de coleccionar figuras y trofeos gastando las monedas que consigamos. Vamos, que estamos ante un beat´em up de lo más recomendable. HC

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **SU GENIAL CONCEPTO DE LUCHA**, alocada y desenfadada, donde no hay vencedores ni vencidos: todos ganan divirtiéndose.
- **SU ENORME DURACIÓN**, gracias a sus modos de juego.

lo peor

- **SU CATÁLOGO DE GOLPES** pues puede quedarse corto con respecto a los juegos de lucha serios.
- **SU ESTÉTICA INFANTIL** que puede echar para atrás a los que busquen peleas más auténticas.

alternativas

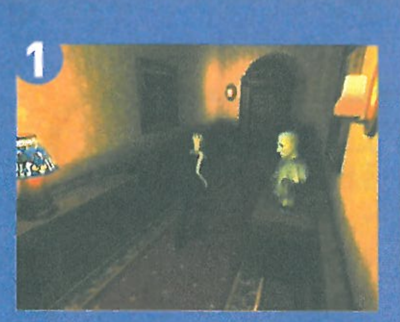
De momento, en Nintendo la única alternativa es **"Bloody Roar Primal Fury"**. También es de lucha, pero su concepto es completamente diferente. Mucho más serio y ¿por qué no decirlo...? elegante, apuesta por un público más "adulto". Pero sin embargo, por diversión y duración, el título de Nintendo queda claramente por encima.

GRÁFICOS Grandes, nítidos y bien animados. La recreación de los escenarios es estupenda, y los efectos de luz, magníficos.	84
SONIDO Algo irregular: mezcla geniales melodías con otras que suenan demasiado "a organillo". Los efectos de sonido, muy buenos.	82
DURACIÓN Lo mejor. Incluye modos para aburrir, tanto para uno como para varios jugadores, además de incontables extras y secretos.	91
DIVERSIÓN Cada combate supone una auténtica descarga de adrenalina y diversión. Y si juegas con otros tres amigos, ni te contamos.	88
PUNTUACIÓN FINAL	**89**

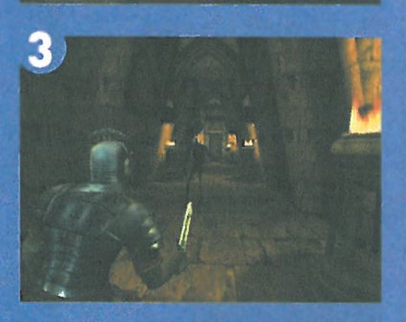
valoración

«Smash Bros Melee» es un juego de lucha atípico, donde los combates son rápidos y alocados. Los personajes son infantiles y poseen un elenco de golpes sencillos de realizar. Pero es que su apuesta principal es por la diversión, y aquí es donde se sale, logrando momentos realmente excelentes, especialmente en el modo multijugador. Además, posee cantidad de modos de juego y extras, para garantizar muchísimas semanas de entretenimiento para uno o varios jugadores.

■ AVENTURA ■ NINTENDO ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO ■ 59,95 € (9.975 ptas.) ■ +18 años ■ Lanzamiento: Ya Disponible









HOJAS PERDIDAS

Detrás del argumento de «Eternal Darkness» se esconde una mecánica de juego absorbente. Así es como funciona:

1. **CONTROLANDO** a Alex debemos inspeccionar la mansión en busca de las páginas del libro Eternal Darkness.
2. **AL ENCONTRAR ALGUNA** tenemos que ir al menú de inventario, elegir la hoja en cuestión y...
3. **...SEREMOS TRANSPORTADOS** a una determinada época de la Historia para vivir una apasionante aventura.

UNOS SUSTOS "HISTÓRICOS"

ETERNAL DARKNESS

Tu novia se cree que eres muy valiente, ¿verdad? Pues mejor que no te vea jugar a esta aventura con la luz apagada. ¡Cambiaría de opinión!



ALEX

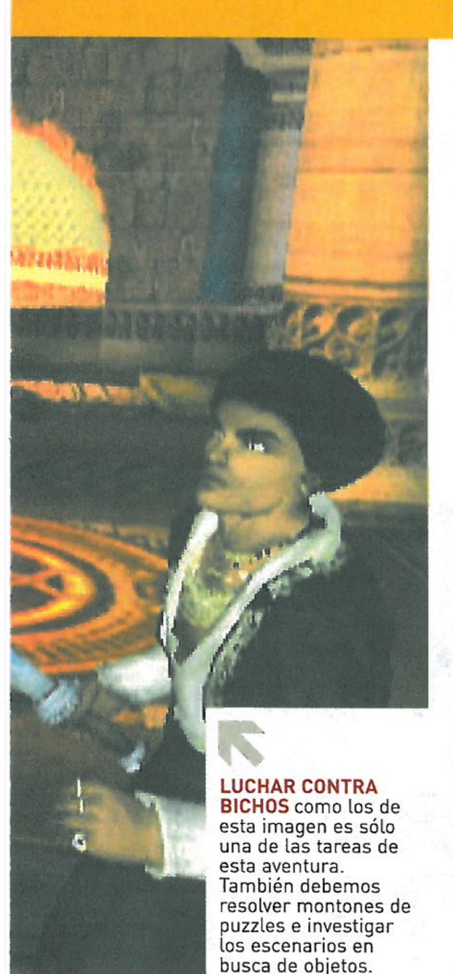
ESTA MUCHACHA es la protagonista principal de «Eternal Darkness», aunque no la única. En la aventura podemos controlar una docena de personajes diferentes, desde bomberos a médicos. Todos intentan descubrir el secreto que esconde «Eternal Darkness»

■ **EN ESTA ABSORBENTE Y TERRORÍFICA AVENTURA** nos ponemos en el papel protagonista de Alexandra Roivas, una estudiante cuyo abuelo "la palma" en su mansión de Rhode Island en oscuras circunstancias.

Ahora nos toca investigar la casa en busca de pistas que nos ayuden a desvelar el caso, y todo parece indicar que el responsable de este lío es un viejo libro titulado "Eternal Darkness". Resulta que 11 de sus páginas, que se corresponden con distintos capítulos del libro, se han extraviado por la mansión, y hacen las veces de "billete de entrada" a fases ambientadas en una época determinada de la Historia, desde el Imperio Romano hasta nuestros días. En ellas ya no controlamos a Alex, sino a diferentes personajes con los que debemos investigar a fondo los escenarios en busca de ítems que nos ayuden a avanzar en la aventura. En nuestro camino nos ata-







LUCHAR CONTRA BICHOS como los de esta imagen es sólo una de las tareas de esta aventura. También debemos resolver montones de puzzles e investigar los escenarios en busca de objetos.



LA CUIDADÍSIMA AMBIENTACIÓN de los capítulos hace que nos metamos de lleno en la aventura. Algunos escenarios son escalofriantes de verdad.



carán un montón de monstruos que nos pondrán las cosas difíciles. Para combatirles contamos con una buena colección de armas y, lo que es más importante, con hechizos mágicos que vamos aprendiendo poco a poco.

→RESOLVER UN BUEN MONTÓN DE PUZZLES es otra de las tareas que debemos hacer para llegar al final de «Eternal Darkness». Hay una buena colección de ellos, algunos realmente ingeniosos. Esta irresistible mezcla entre acción y puzzles le da al desarrollo una jugabilidad rica y variada, que hace que no podamos soltar el mando hasta que desentrañemos el misterio que rodea al dichoso libro. Y no os preocupéis por su duración: tenéis más de 20 horas de juego por delante, y además tendréis que acabaros el juego al menos tres veces para presenciar el verdadero final.

«Eternal Darkness» es una de las mejores aventuras disponibles para cualquier consola, pero la pregunta es: ¿tenéis el valor suficiente para jugarla? HC

¡QUÉ ME VUELVO LOCO!

Los personajes van perdiendo la cordura a medida que se encuentran con los enemigos. Mirad lo que les puede pasar:



A VECES CREERÁN QUE PIERDEN LA CABEZA literalmente, y empezarán a filosofar al estilo Hamlet.



ESTALLAR EN PEDAZOS es otra de las locuras con las que suelen alucinar. ¡Y hay muchas más igual de divertidas!



LA MANSIÓN DE RHODE ISLAND es el lugar desde el que viajamos a las demás fases. Hay que investigarla a fondo.



SANGRE, VÍSCERAS Y DEMÁS ELEMENTOS GORE están muy presentes en el juego. Ya sabéis: sólo para mayores de edad.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **EL ARGUMENTO**, que nos hace viajar en el tiempo constantemente.
- **LOS PUZZLES**, muy abundantes y tremendamente variados.
- **LA REALIZACIÓN TÉCNICA**, de una calidad altísima

lo peor

- **LA DIFICULTAD** en la parte final del juego. Algunos puzzles pueden provocaros serios dolores de cabeza.
- **NO PODER SALVAR** la partida en los momentos más complicados.

alternativas

La opción más clara es el acongojante **«Resident Evil»**, que posee un apartado gráfico como para caerse de espaldas, aunque adolece de la profundidad de juego que ofrece «Eternal Darkness». Otra alternativa sería **«Luigi´s Mansion»**, que es mucho más desenfadado que estos dos títulos, aunque igual de divertido.

GRÁFICOS Lo más llamativo son los escenarios 3D y los conseguidos efectos de luces y sombras. Los personajes son algo poligonales.	89
SONIDO El título emplea la tecnología Pro Logic 2 para crear una ambientación de película. Lástima que los diálogos no estén doblados.	93
DURACIÓN La aventura os durará un mínimo de 20 horas. Y si queréis ver un final alternativo, tendréis que acabároslo tres veces.	92
DIVERSIÓN Poder viajar a diferentes momentos de la Historia y controlar a una docena de personajes diferentes es realmente sugerente.	90
PUNTUACIÓN FINAL	**91**

valoración

«Eternal Darkness» es una aventura completísima, cargada de terror y suspense, que ofrece una mecánica de juego tan variada como absorbente: viajes a distintas épocas de la Historia, combates contra horribles criaturas, magia y resolución de puzzles. Además, la aventura os mantendrá ocupados durante bastantes semanas, pues aparte de un nivel de dificultad bien ajustado, es necesario acabarse el juego por lo menos tres veces para presenciar el final "bueno". El complemento ideal para «Resident Evil».

SELECCIÓN HOBBY CONSOLAS



LOS FAVORITOS DE LA REDACCIÓN

1 Resident Evil
PUNT. HC 92 · MESES A LA VENTA 4
A unos redactores experimentados como nosotros no nos van a asustar unos cuantos zombies... ¡Aahhh!

2 Super Mario Sunshine
PUNT. HC 95 · MESES A LA VENTA 3
Mario se ha metido a limpiador de paredes, y nosotros claro está, nos hemos ido con él a dejarlo todo limpio.

3 Star Wars: Rogue Leader
PUNT. HC 93 · MESES A LA VENTA 7
La Fuerza con la que este juego sube en la lista no es normal... ¿Será cosa del Lado Oscuro? Nooo...

4 Eternal Darkness
PUNT. HC 91 · MESES A LA VENTA 2
De oscuridad nada, este juego trae la luz a las aventuras más molonas de GC. ¡Y encima te enseña historia!

5 FIFA 2003
PUNT. HC 93 · MESES A LA VENTA 2
Ronaldo, Riquelme y compañía se dan cita en uno de los mejores juegos de fútbol que puedes probar en consola.

6 TimeSplitters 2
PUNT. HC 91 · MESES A LA VENTA 2
A nosotros nos ha convencido el estilo éste... Sus buenos gráficos, su modo multijugador... Muy bien, sí señor.

7 Medal of Honor Frontline
PUNT. HC 92 · MESES A LA VENTA 1
¿A quién no le gustaría formar parte de este escuadrón de soldados en plena II Guerra Mundial?

8 StarFox Adventures
PUNT. HC 91 · MESES A LA VENTA 1
Un zorro y una zorra (y no es una canción) son dos de los personajes de esta espléndida aventura para GC.

9 Luigi's Mansion
PUNT. HC 83 · MESES A LA VENTA 7
Ahora que Mario ha llegado a GC, Luigi ha perdido un poco de protagonismo, pero su aventura sigue gustándonos.

10 Pikmin
PUNT. HC 90 · MESES A LA VENTA 5
Ya sabéis cómo es Miyamoto: Entre Mario y Mario, nos sorprende con una nueva genialidad, y ésta es una más.

LOS PREFERIDOS DE...

Manuel del Campo	Javier Abad	David Martínez	Roberto Ajenjo
1 Resident Evil	1 Resident Evil	1 SW: Rogue Leader	1 FIFA 2003
2 Medal of Honor	2 FIFA 2003	2 S. Mario Sunshine	2 S. Mario Sunshine
3 Eternal Darkness	3 S. Mario Sunshine	3 Resident Evil	3 Resident Evil
4 SW: Rogue Leader	4 Medal of Honor	4 Eternal Darkness	4 StarFox Adventures
5 FIFA 2003	5 Eternal Darkness	5 TimeSplitters 2	5 SW: Rogue Leader
6 TimeSplitters 3	6 SW: Rogue Leader	6 Pikmin	6 Eternal Darkness
7 S. Mario Sunshine	7 StarFox Adventures	7 Luigi's Mansion	7 Aggressive Inline Sk
8 StarFox Adventures	8 TimeSplitters 2	8 Jedi Knight II	8 TimeSplitters 2
9 007 NightFire	9 NBA Live 2003	9 Tony Hawk 4	9 Luigi's Mansion
10 NBA Live 2003	10 Luigi's Mansion	10 007 NightFire	10 Beach Spikers

La lista de **Los Favoritos de la Redacción** se confecciona en base a las listas de los preferidos por los redactores de Hobby Consolas.

LOS MÁS ESPERADOS

1 Zelda
No nos cabe ninguna duda: el juego más esperado por todos vosotros es éste, el que traerá a Link de vuelta a las consolas, con una aventura con sorpresas jugables y gráficas.

2 Metroid Prime
No todos la recordaréis, pero Samus Aran fue una de las primeras heroínas de los videojuegos, antes incluso que Lara Croft, ¡y por eso su regreso tiene a tanta gente desesperada!

3 Resident Evil Zero
Seguro que todos estáis deseando conocer cuál es el comienzo de la historia de esta saga de terror, y gracias a este título, lo podréis averiguar. ¡Y será exclusivo para GameCube!

4 Final Fantasy Chronicle
Square ha desvelado que su saga estrella no seguirá siendo exclusiva de PS2, y ya tiene casi acabada esta versión para GC.Si os morís de gana por verlo, sabed que no sois los únicos.

5 Super Mario Kart
Todavía no hemos podido ver nada jugable de él, pero con sólo imaginarse la adicción que puede provocar este juego jugándolo por Internet, ya se nos cae la baba.

6 Soul Calibur 2
No son sólo los usuarios de PS2 y Xbox los que están deseando probar qué tal ha quedado la segunda parte de «Soul Calibur», sino también los de GameCube. ¡Normal!



MARIO SUNSHINE

DESPUÉS DE ENAMORAR A MEDIO MUNDO con «Super Mario 64», el fontanero más popular de la historia no nos ha defraudado. Su llegada a los 128 bits mantiene intacta su frescura, jugabilidad, y la adicción que siempre le ha caracterizado desde su primera entrega. Esta vez le toca limpiar las pintadas que un doble suyo está haciendo por toda la isla Dolphino. ¿Le queréis ayudar a conseguirlo?

VUESTROS FAVORITOS

1 Resident Evil
PUNT. HC 92 — MESES EN LISTA 4

Con la calidad que ha ganado este juego con su paso a los 128 bits, no nos extraña nada que haya llegado aquí.

2 Star Wars: Rogue Leader
PUNT. HC 93 — MESES EN LISTA 7

El mejor juego de "La Guerra de las Galaxias" de las consolas va a pasar mucho tiempo en esta lista. Seguro.

3 Super Mario Sunshine
PUNT. HC 95 — MESES EN LISTA 3

Mario ha debido de usar sus potentes mangueras para alcanzar el tercer puesto en nuestra codiciada lista.

4 Super Smash Bros. Melee
PUNT. HC 89 — MESES EN LISTA 6

Por lo visto, os debe encantar que los personajes de Nintendo se tiren los trastos a la cabeza, ¿verdad?

5 Eternal Darkness
PUNT. HC 91 — MESES EN LISTA 2

Gracias a la llegada de este buen título, hemos aprendido que el terror no es sólo cosa de «Resident Evil».

6 FIFA 2003
PUNT. HC 93 — MESES EN LISTA 2

El fútbol de EA arrasa también en la máquina de la gran N, gracias a sus gráficos y su nueva jugabilidad.

7 Pikmin

PUNT. HC 90 — MESES EN LISTA 5



¿Unos bichitos que salen de la tierra y nos ayudan a pasar puzzles? ¡Miyamoto siempre tiene unas ideas geniales!

8 Beach Spikers
PUNT. HC 82 — MESES EN LISTA 2



Aunque no sea verano, juegos de volley playa tan entretenidos como éste siempre merecen la pena.

9 TimeSplitters 2

PUNT. HC 91 — MESES EN LISTA 5

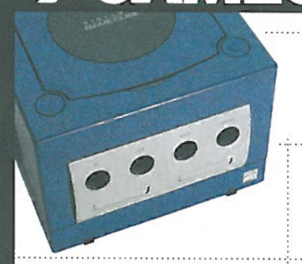


La mejor opción a la hora de pegar disparos y pasarlo muy bien ahora es este divertido shooter subjetivo.

10 Luigi's Mansion
PUNT. HC 83 — MESES EN LISTA 7

Por mucho tiempo que pase desde su salida, Luigi y su aspiradora aún nos tiene atrapados a nuestra GC.

GAMECUBE



Fútbol	Puntuación
1 FIFA 2003	93
2 ISS 2	82
3 Mundial FIFA 2002	78

Aventura	Puntuación
1 Resident Evil	92
2 StarFox Adventures	91
3 Eternal Darkness	91

Varios	Puntuación
1 Tony Hawk 4	90
2 Aggressive Inline Skat.	90
3 Super Monkey Ball	80

Shoot'em up	Puntuación
1 Star Wars Rogue Leader	93
2 Medal of Honor	92
3 TimeSplitters 2	91

Lucha	Puntuación
1 S. Smash Bros. Melee	89
2 Bloody Roar Primal Fury	83
3 Batman Vengeance	71

Acción	Puntuación
1 Jedi Knight II	85
2 Spiderman	81
3 No disponible	--

Plataformas	Puntuación
1 S. Mario Sunshine	95
2 Sonic Adventure 2	85
3 No disponible	--

Estrategia	Puntuación
1 Pikmin	90
2 No disponible	--
3 No disponible	--

Rol	Puntuación
1 Lost Kingdoms	78
2 No disponible	--
3 No disponible	--

Velocidad	Puntuación
1 F-1 2002	90
2 Wave Race: Blue Storm	85
3 Burnout	80

Deportivos	Puntuación
1 NBA 2002 Courtside	84
2 Beach Spikers	82
2 NHL HITZ 2002	80

Imprescindibles
por orden alfabético

- ETERNAL DARKNESS
- F-1 2002
- FIFA 2003
- PIKMIN
- RESIDENT EVIL
- SUPER MARIO SUNSHINE
- S. SMASH BROS. MELEE
- STARFOX ADVENTURES
- SW: ROGUE LEADER
- TIMESPLITTERS 2

El juego de las navidades



STARFOX ADVENTURES

Nuestro amigo Fox McCloud ha regresado al mundo de las consolas, pero no tiene tiempo de firmar autógrafos, porque se va a tener que enfrentar a un ejército de dinosaurios que no le van a poner las cosas nada fáciles. ¡Hay que ayudarle en su aventura!



TÍTULOS "MARCA DE LA CASA"

LOS FUTUROS JUEGOS PARA GAMECUBE

Nintendo ha dejado claro desde el principio que su consola está diseñada para jugar. Por eso su oferta de juegos se presenta muy variada. Por supuesto, y teniendo en cuenta la política de la compañía, el mayor protagonismo lo acapararán los títulos "made in Nintendo", con ‹Zelda› a la cabeza, pero también con ‹Wario World› o ‹Metroid Prime›. Pero no hay que olvidar los grandes fichajes de GameCube, como son los próximos ‹Resident› o el flamante estreno de la saga ‹Final Fantasy›.

LOS DATOS QUE TIENES QUE CONOCER

- Número de juegos en desarrollo: **170 aproximadamente**
- Número de compañías que están desarrollando juegos para GC **Más de 60**
- Compañías que más importantes en el desarrollo de juegos para GC: **Nintendo, Capcom, EA**
- Géneros más apoyados en los futuros lanzamientos: **Aventura de acción, rol**
- Novedades jugables para el 2003: **Estreno de la saga Final Fantasy**

LANZAMIENTO→ En Japón: Diciembre 2002 En España: Mayo 2003

EL NUEVO LINK va a tener un pinta bastante diferente a la que nos tiene acostumbrados, pero su aventura será aún más divertida y profunda que en anteriores ocasiones. ¡Va a ser la bomba!

THE LEGEND OF ZELDA

Un link de dibujos animados

- Compañía: **Nintendo**
- Género: **Juego de Rol**

→DE QUÉ VA: El juego comenzará cuando Link ve cómo un pajarraco gigante se lleva a su hermana por la cara, así que ya os podéis imaginar: nuestro héroe removerá Roma con Santiago para rescatarla. El viaje que emprenda se desarrollará siguiendo la misma mecánica que nos fascinó en «Ocarina of Time» (N64), con una combinación perfecta entre exploración, puzzles y batallas en tiempo real. Eso sí, su nuevo juego aprovechará el potencial de GC para esconder todo tipo de lujos técnicos (expresiones faciales, animaciones...) tras su aspecto infantil.

→SUS PUNTOS FUERTES: No canta, no baila, y tampoco es un actor guaperas, pero sí un tipo capaz de tener pendientes de él a millones de fans. Os hablamos de Link, claro, que para afrontar la mayor aventura de su vida se va a permitir el lujo de adoptar un aspecto de chavalín recién salido de una serie de dibujos animados. No nos importa, nosotros confiamos en él y en el genio que le respalda, "su majestad" Miyamoto.



LA VERSATILIDAD DEL PROTAGONISTA le permitirá afrontar las más variadas situaciones, desde combates hasta saltos de todo tipo, pasando por el movimiento de objetos.



HABRÁ NUMEROSOS VIDEOS que nos irán desvelando el argumento de la aventura, que será muy atractivo.



OTROS PERSONAJES que aparecerán durante el juego podrán prestarnos su ayuda o perjudicarnos.



LOS COMBATES serán en tiempo real, de forma que la acción no se detendrá en ningún momento del juego.

LANZAMIENTO→ En Japón: Ya disponible En España: Mayo 2003

LA COLABORACIÓN DE LOS DOS PERSONAJES será la gran novedad de esta próxima de la saga. Ambos podrán combatir codo con codo o prestarse armas y objetos diversos.

LA CALIDAD GRÁFICA de este juego superará todo lo visto en los anteriores juegos de la serie, sobre todo por el diseño de los monstruos y zombies y los efectos de luz en los escenarios.

RESIDENT EVIL 0

El origen del terror

■ Compañía: **Capcom**
■ Género: **Aventura de terror**

→DE QUÉ VA: El planteamiento de inicio ya lo conocéis: muertos vivientes, un enorme pestazo a carne podrida, investigación de cada rincón de los escenarios, puzzles a mansalva... La gran novedad será que esta vez tomaremos el control de dos personajes, Rebecca Chambers y Billy Coen, y podremos alternar entre uno y otro en cualquier momento de la partida, lo que nos abrirá un montón de posibilidades: resolverán puzzles en equipo, se protegerán el uno al otro, intercambiarán objetos... Vamos, una pareja ideal.

→SUS PUNTOS FUERTES: «Resident Evil» es una de las sagas más importantes de la historia de las consolas. Las 4 entregas que han salido anteriormente dan tanto miedo, que más de uno se ensucia los pantalones con sólo oír su nombre. Esta nueva entrega se desarrollará antes que todas las demás, así que por fin sabremos qué demonios ocurrió para que los zombis saliesen a pasear fuera de sus tumbas. Además, «Resident Evil Zero» será el primer juego de la saga creado exclusivamente para la nueva consola de Nintendo.



ENTRE LOS ENEMIGOS habrá viejos conocidos como los Hunters y otros nuevos como el Escorpión.



EN ESTA ENTREGA descubriremos como empezó todo este jaleo de los zombies: será el origen del terror.



LOS MONSTRUOS prometen ser más fieros que nunca en esta nueva aventura. Habrá que defenderse bien.

LANZAMIENTO→ En Japón: **Diciembre 2002** En España: **Marzo 2003**

METROID PRIME

Una chica de armas tomar

■ Compañía: **Nintendo**
■ Género: **Shoot´em up subjetivo**

→DE QUÉ VA: Una de las primeras heroínas de los videojuegos, Samus Aran, vuelve a la carga después de detener a los piratas espaciales en el planeta Zebes, con Mother Brain a la cabeza, allá por el año 1986. En esta ocasión, los piratas espaciales están realizando unas actividades sospechosas en el planeta Tallon IV, y seremos nosotros los que encarnaremos a Samus en su incursión a través de ese planeta para detenerlos.

→SUS PUNTOS FUERTES: Recorreremos unos vastos escenarios usando una vista en primera persona, con numerosos poderes de combate, escaneo, visores y habilidades que se van a poder aumentar y potenciar a base de encontrar y activar nuevos trajes y armaduras. Por supuesto, el número de armas disponibles será enorme, y entre ellas encontraremos algunas conocidas desde los comienzos de la saga, y otras nuevas aún más efectivas.



LA PROTAGONISTA, SAMUS, tendrá un aspecto más sofisticado que antes aunque su capacidad de disparo será igual.









LANZAMIENTO→ En Japón: **Frebrero 2003** En España: **Julio 2003**

CON 28 VEHÍCULOS EN PANTALLA habrá que demostrar mucha habilidad para no quedar rezagados en las carreras.

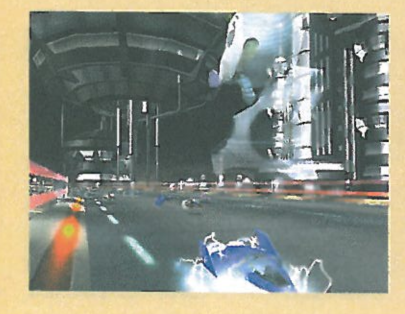
F-ZERO

A toda velocidad hacia el futuro

■ Compañía: **Nintendo**
■ Género: **Velocidad**

→DE QUÉ VA: La esencia de la saga «F-Zero» podría resumirse en "correr a una velocidad supersónica por circuitos enrevesados a bordo de unos vehículos futuristas". Lo cierto es que este planteamiento no cambiará mucho en esta nueva versión, exceptuando determinados aspectos: en esta ocasión el número de naves se elevará hasta 28, y además los circuitos tendrán un extensión mucho mayor.

→SUS PUNTOS FUERTES: Sin duda uno de los grandes atractivos será la velocidad a la que nos moveremos: la sensación será trepidante y los desarrolladores aseguran que el juego se moverá en todo momento a 60 fps. Eso no significa que se vayan a descuidar los gráficos, pues en plena carrera podremos ver como se recrea a la perfección el humo de las naves o las transparencias de las cabinas de los pilotos. Por supuesto, el diseño futurista de naves y escenarios también será un aliciente.









LANZAMIENTO→ En USA: Febrero 2003 En España: Junio 2003

XIII
Disparos estilo "cartoon"

■ Compañía: **Ubi Soft**
■ Género: **Shoot´em up subjetivo**

→DE QUÉ VA: Ubi va a revolucionar los shooters con un juego que no sólo destacará por ofrecer mucha acción, armas y un desarrollo emocionante, sino por su rompedor apartado gráfico: será el primero del género en seguir la moda de los gráficos "cell-shading", es decir, imitando el estilo de los dibujos animados. El argumento se basará en un cómic del mismo nombre creado por un famoso autor belga llamado Jean Van Hamme.

→SUS PUNTOS FUERTES: Además de los gráficos estilo dibujos animados, el juego -que también saldrá en PS2 y Xbox- utilizará el motor y la tecnología que se usó para «Unreal II». El modo principal será individual, pero también habrá uno multijugador, e incluso juego online en la versión para Xbox. El estilo de juego será el de un shooter clásico, con muchas armas y predominio de los disparos frente a la infiltración.



LOS DISPAROS serán los protagonistas del juego, pero con armas de todo tipo como este rifle de francotirador.






LANZAMIENTO→ En Japón: Diciembre 2002 En España: Mayo 2003



EL ALTER EGO MALVADO DE MARIO deberá enfrentarse a unos misteriosos monstruos en su propio castillo.

WARIO WORLD
La diversión según Miyamoto

■ Compañía: **Nintendo**
■ Género: **Aventura de acción**

→DE QUÉ VA: En el castillo de Wario, el alter ego malvado de Mario, hay un tesoro con todos los objetos que este personaje ha ido recogiendo a lo largo de sus aventuras. Dentro de ese tesoro hay una misteriosa joya negra que de repente empieza a transformar todos esos objetos en monstruos de todas las clases, convirtiendo el plácido castillo en un extraño mundo paralelo. Wario deberá entonces adentrarse en ese mundo y enfrentarse a todos esos monstruos de mil maneras diferentes, mientras investiga las causas de esa misteriosa transformación.

→SUS PUNTOS FUERTES: Una vez más, todo el universo de Miyamoto en un juego que derrochará imaginación: personajes de lo más variopinto, infinidad de movimientos para Wario, puzzles ingeniosos y un extenso mundo por recorrer con total libertad. Tampoco hay que olvidar el particular sentido del humor con el que siempre nos obsequia este personaje en sus aventuras.







LANZAMIENTO→ En USA: **Febrero 2003** En España: **Abril 2003**

THE HOBBIT
En busca del anillo único

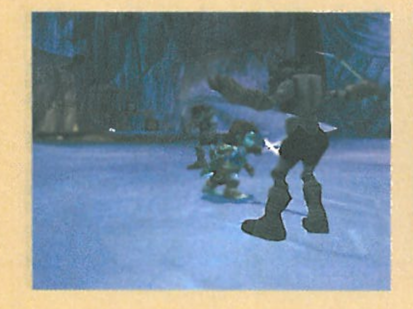
■ Compañía: **Vivendi**
■ Género: **Aventura de acción**

→DE QUÉ VA: Basado también en la novela de "El Señor de los Anillos", este juego será una aventura en tercera persona en la que el protagonista será Bilbo Bolson, el tío de Frodo, y con él deberemos explorar la Tierra Media saltando, en niveles tipo plataformas, resolviendo puzzles, en las fases de investigación, y luchando contra hordas de enemigos, desde magos a trolls, en los momentos de más acción.

→SUS PUNTOS FUERTES: Por supuesto, el mayor aliciente volverá a ser la licencia de "El Señor de los Anillos" que nos permitirá seguir fielmente el argumento del libro y encontrarnos con los personajes y lugares que tan magníficamente describe Tolkien. Dentro de la variedad que mostrará el juego, con una equilibrada mezcla de diferentes géneros, destacarán los combates, pues el protagonista contará con cinco habilidades diferentes que podrán ser mejoradas o transformadas dependiendo de lo que se vaya haciendo durante el juego.



LOS COMBATES de Bilbo Bolson contra los trolls y otros bichos de la Tierra Media le permitirán avanzar en el juego.






LANZAMIENTO→ En Japón: **Junio 2003** En España: **Diciembre 2003**

FINAL FANTASY CHORNICLE
La saga vuelve a sus orígenes

■ Compañía: **Squaresoft**
■ Género: **Juego de rol**

→DE QUÉ VA: De momento, ni Square ni Nintendo han dicho ni "mú" acerca del argumento, pero sí podemos adelantaros que los personajes perderán el estilo adulto de «FFX» y volverán a ser "cabezones", y el juego tendrá una ambientación de estilo medieval, algo del estilo de «FFIX», pero con una calidad gráfica muy superior. Además, habrá combates en tiempo real y, por supuesto, invocaciones, diálogos, multitud de personajes...

→SUS PUNTOS FUERTES: Tras más de 5 años siéndole fiel a Sony, Square dio una gran sorpresa cuando anunció que el primer juego de Game Designer´s Studio, su nuevo grupo desarrollador, sería «Final Fantasy Chronicle»... ¡para GameCube! Habrá que ver lo que puede dar de sí.

EL ASPECTO DE LOS PERSONAJES será muy similar al que vimos en la novena entrega, que salió para PSOne.






LANZAMIENTO→ En USA: Febrero 2003 En España: Marzo 2003

MORTAL KOMBAT DEADLY ALIANCE

El torneo más salvaje

- **Compañía:** Midway
- **Género:** Lucha

→DE QUÉ VA: La saga «Mortal Kombat» cobró un polémico protagonismo a mediados de los 90 por la crudeza de sus imágenes y la brutalidad con la que los luchadores acababan con sus rivales. Después de unas cuantas entregas, este será su estreno en las consolas de 128 bits (también estará en PS2 y Xbox), para lo cuál seguirá manteniendo a muchos de sus protagonistas -Sub Zero, Scorpion, Sonya, etc- pero mostrará un acabado gráfico adecuado a la potencia de las nuevas consolas.

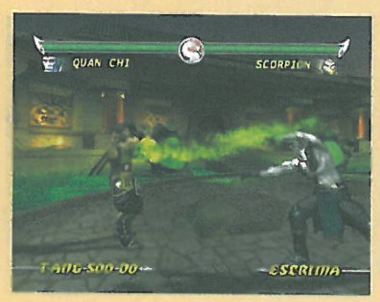
→SUS PUNTOS FUERTES: Una vez más, el reclamo de este juego estará en su tratamiento explícito de la violencia, apoyado en los famosos "fatalities", el golpe final con el que los luchadores acaban con sus contrincantes. Habrá que ver si el prometedor apartado gráfico se mantiene también con el juego en movimiento.



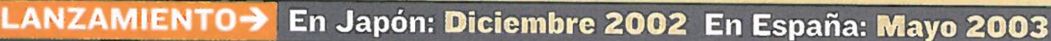
EL NUEVO LOOK de los luchadores de «Mortal Kombat» sorprenderá a los que jugaron con las anteriores entregas.











LANZAMIENTO→ En Japón: Diciembre 2002 En España: Mayo 2003



LAS PELEAS con espadas, hachas, cadenas y cualquier tipo de arma blanca distinguen los combates de «SC 2»

SOUL CALIBUR 2

Peleas con arma blanca

- **Compañía:** Namco
- **Género:** Lucha

→DE QUÉ VA: Para muchos el antecesor de este juego, es decir, «Soul Calibur», que salió hace unos años para Dreamcast, ha sido el mejor juego de lucha de la historia, de ahí que las expectativas con esta entrega -que también saldrá finalmente par Xbox y PS2- sean muy altas. El estilo será muy parecido al de su antecesor, con una lucha cuerpo a cuerpo en el que cobran una importancia fundamental las armas de los luchadores: espadas, hachas, cadenas, lanzas...cualquier tipo de arma blanca con las que se pueden ejecutar todo tipo de combos.

→SUS PUNTOS FUERTES: Un juego de lucha de Namco siempre es una garantía. Pero además de ese crédito, esta segunda entrega nos obsequiará con cuatro nuevos personajes, un nuevo modo llamado Conquest que permitirá a los usuarios grabar sus puntuaciones más altas en red, unos escenarios más amplios, con los que se podrá interactuar, y nuevos combos y movimientos.









LANZAMIENTO→ En Japón: **Ya disponible** En España: **Mayo 2003**

PHANTASY STAR ONLINE I Y 2

Rol a través de red

- Compañía: **Sega**
- Género: **Juego de rol**

→DE QUÉ VA: Después de cosechar un gran éxito en Dreamcast, Sega va a lanzar (ya lo ha hecho en USA y Japón con muy buenas críticas) un pack con las dos entregas de este juego de rol en el que los jugadores se pueden conectar a través de red, en una experiencia realmente divertida, o bien jugar offline en partidas a dos, tres o cuatro jugadores a pantalla partida.

→SUS PUNTOS FUERTES: Es un juego de rol orientado sobre todo a la acción, donde la verdadera gracia está en jugar con otros usuarios a través de red mediante un sistema de signos universal. Habrá que ver cuándo lanza Nintendo su sistema online en España.



LA ACCIÓN A TRAVÉS DE RED es lo que nos vamos a encontrar en este peculiar juego de rol que ya salió en DC.





LANZAMIENTO→ En Japón: **Diciembre 2002** En España: **Marzo 2003**



LOS CARRERAS DE RALLIS más reales se dan cita en este sensacional simulador que repleto de opciones.





COLIN MCRAE 3

A toda pastilla por el barro

- Compañía: **Codemasters**
- Género: **Velocidad**

→DE QUÉ VA: El juego que ahora mismo está triunfando en PS2 y Xbox tendrá su versión en GameCube el año que viene. Se trata de el mejor juego de rallies del momento, un simulador en el que con Colin McRae y su Ford Focus como protagonistas participamos en el Campeonato del Mundo de la especialidad o bien en emocionantes partidas multijugador.

→SUS PUNTOS FUERTES: Lo mejor de este juego es su sensacional realismo. No hay nada más parecido a participar en una carrera de rallies. Por un lado el control de los coches requiere cierta prática y habilidad, y por otro nos ofrece la posibilidad de configurar infinidad de elementos mecánicos. Además, el juego presenta un apartado gráfico sensacional, con unos coches enormes, y algunos efectos visuales, como el de la lluvia, que quitan el hipo.

OTROS JUEGOS GAMECUBE

ESTOS SON ALGUNOS DE LOS JUEGOS más importantes que también llegarán a GameCube durante el año que viene:

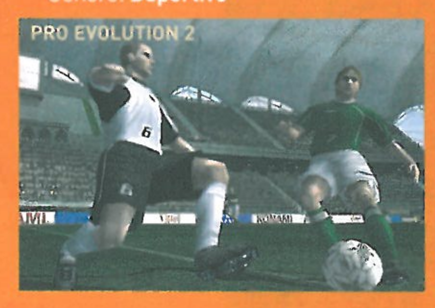
- LA COMUNIDAD DEL ANILLO
  Compañía: **Vivendi**
  Género: **Aventura de acción**
- ENTER THE MATRIX
  Compañía: **Infogrames**
  Género: **Aventura de acción**



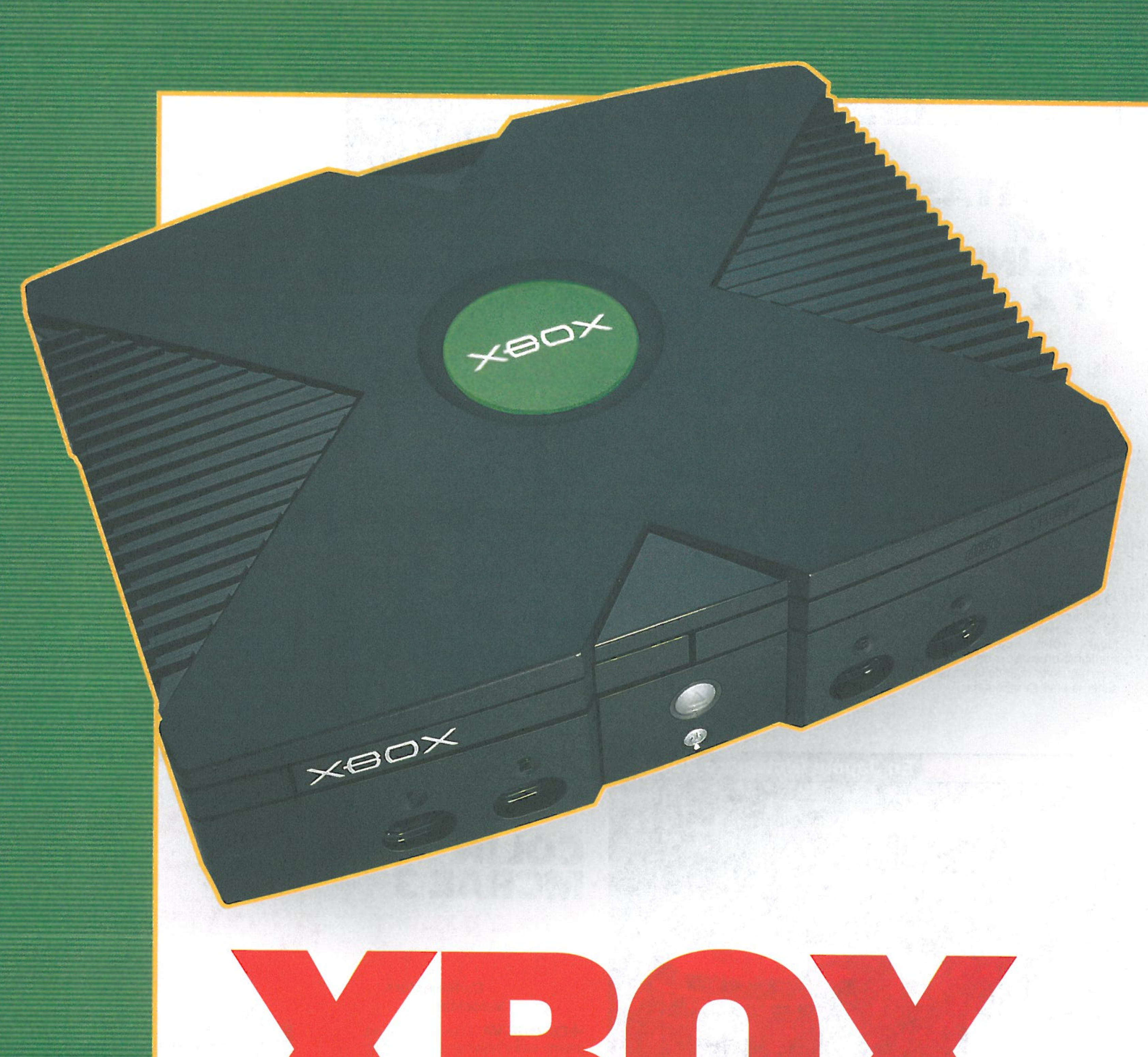
- MARIO KART
  Compañía: **Nintendo**
  Género: **Velocidad**
- 1080º AVALANCHE
  Compañía: **Nintendo**
  Género: **Deportivo**



- DRIVER 3
  Compañía: **Infogrames**
  Género: **Acción/velocidad**
- RESIDENT EVIL 3
  Compañía: **Capcom**
  Género: **Aventura de terror**
- STARCRAFT GHOST
  Compañía: **Blizzard**
  Género: **Aventura de acción**
- PRO EVOLUTION 2
  Compañía: **Konami**
  Género: **Deportivo**

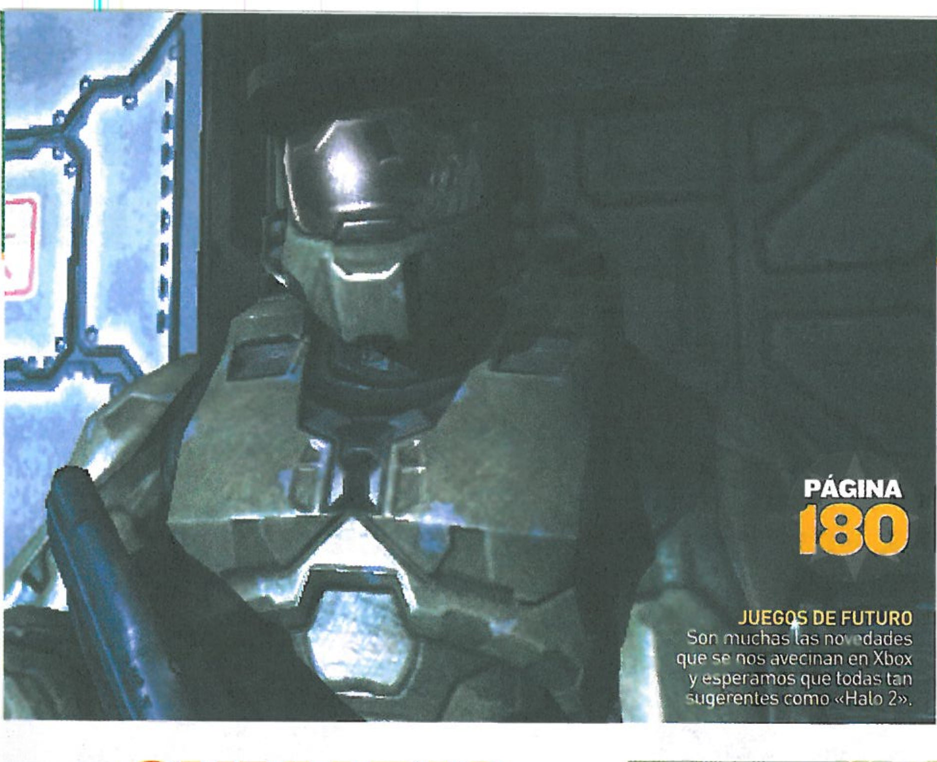


- DONKEY KONG
  Compañía: **Nintendo**
  Género: **Plataformas**
- MINORITY REPORT
  Compañía: **Activision**
  Género: **Aventura de acción**
- BATMAN DARK TOMORROW
  Compañía: **Kemko**
  Género: **Aventura de acción**



XBOX

TODO LO QUE OFRECE LA PODEROSA CONSOLA DE MICROSOFT



PÁGINA 180

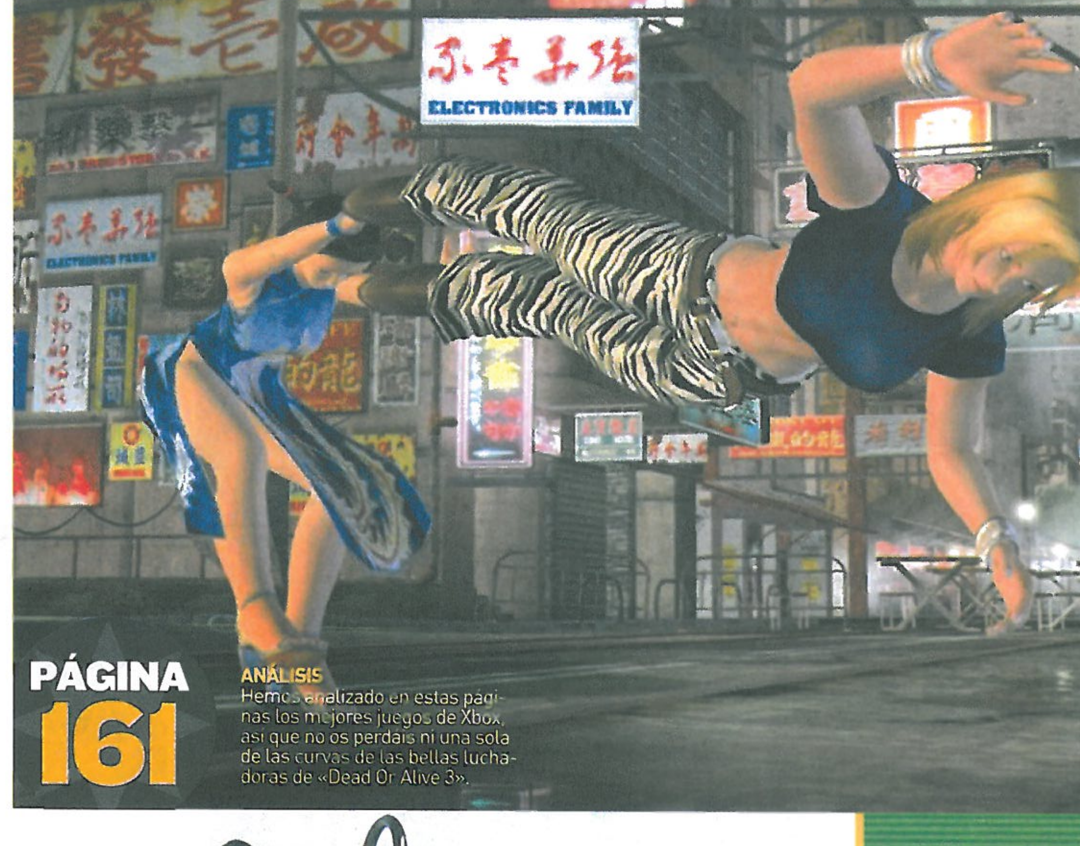
JUEGOS DE FUTURO
Son muchas las novedades que se nos avecinan en Xbox y esperamos que todas tan sugerentes como «Halo 2».



PÁGINA 148

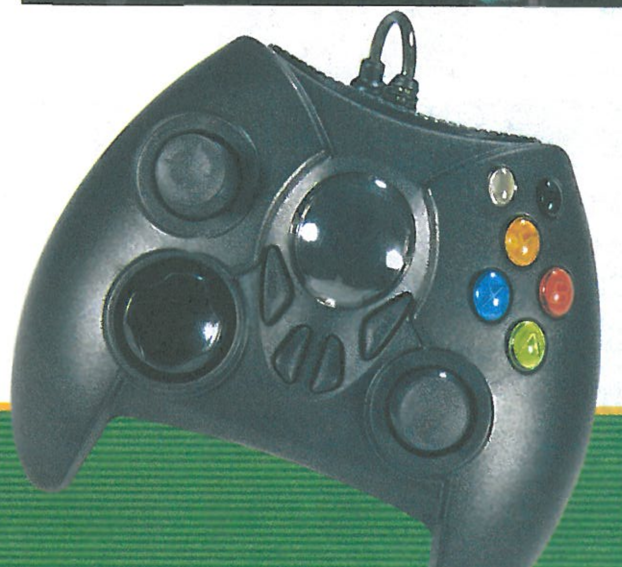
GUÍA DE COMPRAS
Ordenados y puntuados, todos los juegos de Xbox.

SUMARIO



PÁGINA 161

ANÁLISIS
Hemos analizado en estas páginas los mejores juegos de Xbox, así que no os perdáis ni una sola de las curvas de las bellas luchadoras de «Dead Or Alive 3».

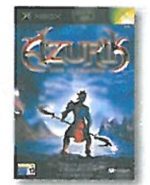


PÁGINA 158

PERIFÉRICOS
¿Estás pensando comprar otro mando o un volante para jugar con un amigo? Antes de decidirte, léete bien estas páginas.

Acción-Aventura

La sed aventurera en Xbox empieza a quedar saciada con los



AZURIK: RISE OF PERATHIA

- 34,71€ ■ 1 JUGADOR
- INGLÉS
- MICROSOFT ■ +13



Aventura totalmente basada en la acción y ambientada en un mundo fantástico. En ella encarnamos a un joven guerrero encargado de evitar el desencadenamiento de una profecía apocalíptica que supondría el final del mundo de Perathia. No, no es la aventura más original, pero sí que es bastante entretenida.

valoración No es una aventura especialmente novedosa, pero se deja jugar, en parte gracias a un control bastante sencillo, pero efectivo.





BLOOD OMEN 2

- 69,95€ ■ 1 JUGADOR
- CASTELLANO
- EIDOS ■ +18



El vampiro Kain protagoniza esta aventura, al estilo de la saga «Soul Reaver» (con la que está emparentada), mezclando combates con resolución de puzzles, solo que en este caso, la acción tiene mucha más importancia. Lo mejor del juego es su argumento y su ambientación, pero técnicamente es bastante flojillo.

valoración Este juego basa su atractivo en el carisma de su vampírico protagonista, duro y habilidoso, pero visualmente es demasiado soso.





BLOOD WAKE

- 34,71€ ■ DE 1 A 4 JUG.
- CASTELLANO (Doblado)
- MICROSOFT ■ +13



Juego de acción y combate en el que lanchas rápidas equipadas con una poderosa batería de armas combaten entre ellas,e incluso contra fortificaciones terrestres. El efecto del agua es de lo mejorcito que se puede ver. Pero echamos en falta más modos de juego, pues en realidad se queda un poquito corto.

valoración Técnicamente correcto, con un efecto de agua excelente, pero no muy profundo. Lo más divertido son las partidas a 4 jugadores.



EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

- 65,99€ ■ 1 JUGADOR
- CASTELLANO
- VIVENDI ■ T.P.



Los seguidores de la novela más famosa de Tolkien tienen en este juego (subtitulado "La comunidad del anillo), fielmente convertido la primera parte de dicha novela. Es, por tanto, una aventura de acción con diferentes personajes, a través de la Tierra Media, en un viaje lleno de misiones de todo tipo y divertidísimas.

valoración Es una adaptación bastante fiel de la primera parte de un gran libro y un juego muy variado. **Review completa en pag 166.**





GENMA ONIMUSHA

- 69,95€ ■ 1 JUGADOR
- INGLÉS
- CAPCOM ■ +18





Un castillo medieval japonés lleno de zombies no es un sitio muy recomendable, pero a Samanosuke, el "prota" de este juego no le queda más remedio que explorarlo y desentrañar todos sus secretos para salvar a una princesa secuestrada. Combates dinámicos, estupendas animaciones, y unos escenarios de lujo.

valoración Juego a caballo entre beat'em up y survival horror, casi idéntico al de PS2, pero con novedades como su divertido sistema de lucha. **81**

HARRY POTTER Y LA CAM.

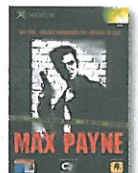
- 69,95€ ■ 1 JUGADOR
- CASTELLANO (Doblado)
- EA ■ T.P.



Harry Potter hace su primera aparición en las nuevas consolas, si no por la puerta grande, sí al menos por una de lo más prometedora. Y es que un juego de esta variedad (lleno de minijuegos y puzzles), con una ambientación tan lograda y con un personaje carismático es destacable, aunque se queda corto.

valoración Un juego que seguro encantará a los muchos fans del famoso aprendiz de mago, aunque resulta algo corto y demasiado sencillo.





MAX PAYNE

- 69,95€ ■ 1 JUGADOR
- CASTELLANO
- ROCKSTAR ■ +18



Acción de la buena es la que tiene todo el que acompaña a Max en su "vendetta" personal contra la mafia de NY. Y aunque va armado hasta los dientes, su mejor arma es el "tiempo bala", una virguería técnica que consiste en ralentizar la ación, excepto nuestra mirilla para apuntar. Y tiene una ambientación estupenda.

valoración Su nivel de acción y los innumerables intercambios de bala hacen de él un juego adictivo como muy pocos en esta consola. **84**



JET SET RADIO FUTURE

- 79,03€ ■ 1 -4JUGADOR.
- CASTELLANO
- SEGA ■ T.P.



Dirigimos a una banda de patinadores que se enfrenta a un estado policial. Hay que hacer el gamberro y pintar las paredes de grafittis. El objetivo es demostrar una gran habilidad con los patines y realizar diferentes submisiones, como carreras o persecuciones. Todo con gráficos de dibujos.

valoración Muy original, una mezcla de plataformas y acción con un ritmo de juego muy alto. Los gráficos "Cell-shading" son divertidos. **78**

RAS

títulos que ya podéis disfrutar


SPIDER-MAN, THE MOVIE. Si la peli del héroe trepamuros era chula, mucho más lo son las versiones que Activision ha realizado para todas las consolas



MORROWIND

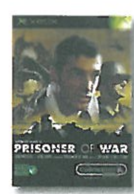
- 69,95€ ■ 1 JUGADOR
- INGLES
- UBI SOFT ■ +13



Es el primer juego de rol que aparece en Xbox y lo cierto es que nos ha gustado bastante por lo innovador de su planteamiento. Su desarrollo es mucho más profundo y complicado de lo que estamos acostumbrados a disfrutar en los típicos RPG con una mecánica lenta y pausada, sin demasiada acción.

valoración Innovador en su planteamiento, largo y profundo. Es sin duda, un RPG muy recomendable, para pasar muchas horas jugando.





PRISONER OF WAR

- 64,95€ ■ 1 JUGADOR
- CASTELLANO (Textos)
- CODEMASTERS ■ +13



Como en una peli de guerra, somos prisioneros en un campo de concentración alemán y nuestro único deseo es salir de él como sea... menos con los pies por delante. Este es el punto de partida de un juego entretenido, con poca acción, pero con mucha tensión y muchas situaciones que resolver aguzando el ingenio.

valoración Con una ambientación cuidada, un planteamiento original y la enorme tensión que consigue generarnos, es una estupenda opción.





SHADOW OF MEMORIES

- 69,95€ ■ 1 JUGADOR
- CASTELLANO
- KONAMI ■ +13

Reconocemos que comenzar una aventura muriendo es bastante original. Pero si nuestro cometido se reduce a recorrer un pueblo una y otra vez, conversar con personajes y resolver puzzles (además de morir unas cuantas veces más para desentrañar el misterio), pues nos resulta un poco simple y aburrido.

valoración Lo de retroceder en el tiempo para cambiar la historia es original, pero es una conversión de un juego veterano... y se le nota.



SILENT HILL 2 INN. FEARS

- 69,95€ ■ 1 JUGADOR
- CASTELLANO (Subtit.)
- KONAMI ■ +18



Desde el principio hasta cualquiera de sus posibles finales, «Silent Hill 2» atrapa a todo aquel que se pone a jugarlo. Es una aventura terrorífica en la que el miedo no viene dado por sustos o por enemigos descomunales, sino más psicológico, a base de escenarios tétricos, símbolos macabros, chillidos lejanos...

valoración Es uno de los mejores juegos de "terror psicológico", inquietante como ningún otro, y técnicamente cuidado hasta el detalle.



SPIDER-MAN THE MOVIE

- 49,95€ ■ 1 JUGADOR
- INGLÉS
- ACTIVISION ■ +13



Los villanos de Nueva York están muy nerviosos desde que nosotros encarnamos al superhéroe más famoso, Spiderman. A lo largo de 24 largos niveles, repartimos leña entre cientos de enemigos, gracias a un buen repertorio de golpes cuerpo a cuerpo, salvamos a inocentes en peligro... y lo pasamos estupendo.

valoración Divertida combinación de combates y aventura en la que lo mejor es usar los poderes arácnidos. **Review completa en pag 172.**



TERMINATOR D. OF FATE

- 69,95€ ■ 1 JUGADOR
- INGLÉS
- INFOGRAMES ■ +18



Agujetas nos saldrán... en el índice, que es con el que disparamos sin parar en este divertido juego ambientado en el caótico futuro que nos planteaban las películas de James Cameron (antes de dedicarse a "rehundir" el Titanic). Estupendos escenarios 3D y muchísima acción, pero con un desarrollo muy lineal

valoración Su mayor atractivo son los altos niveles de acción que nos propone. Pero es lineal y las cámaras fijas no nos ayudan nada...



THE THING

- 59,95€ ■ 1 JUGADOR
- CASTELLANO
- KONAMI ■ +18



La "cosa" es un bicho extraterrestre que vive en el interior de otros seres vivos... y ahora campa a sus anchas por una base militar en ruinas del Polo Sur. Tenemos trabajo. Ambientación terrorífica y una horrible sensación de aislamiento en la mejor aventura jugable en Xbox.

valoración Gran trabajo de adaptación de una peli de J. Carpenter, es la mejor aventura de acción de Xbox. **Review completa en pag 168.**

89

Lucha

¿Has comido espinacas? Pues a demostrarlo ¡a leches!



BUFFY THE VAMP. SLAYER

- 69,95€ ■ 1 JUGADOR
- INGLÉS
- ELECTRONIC ARTS ■ +16



La cazavampiros adolescente más bonita que nosotros conocemos afila mejor que nunca sus estacas en este beat'em up cuya principal virtud está en recrear certeramente la serie en que se basa. Y proporciona acción de forma intensa, al contar con muchas armas y un buen número de golpes especiales y combos.

valoración Para amantes de los beat'em up y fans de la serie. Lo malo es que es muy lineal y al resto de "jugones" puede aburrirle pronto.



75



HUNTER-THE RECKONING

- 69,95€ ■ DE 1 A 4 JUG.
- CASTELLANO
- VIRGIN ■ +18

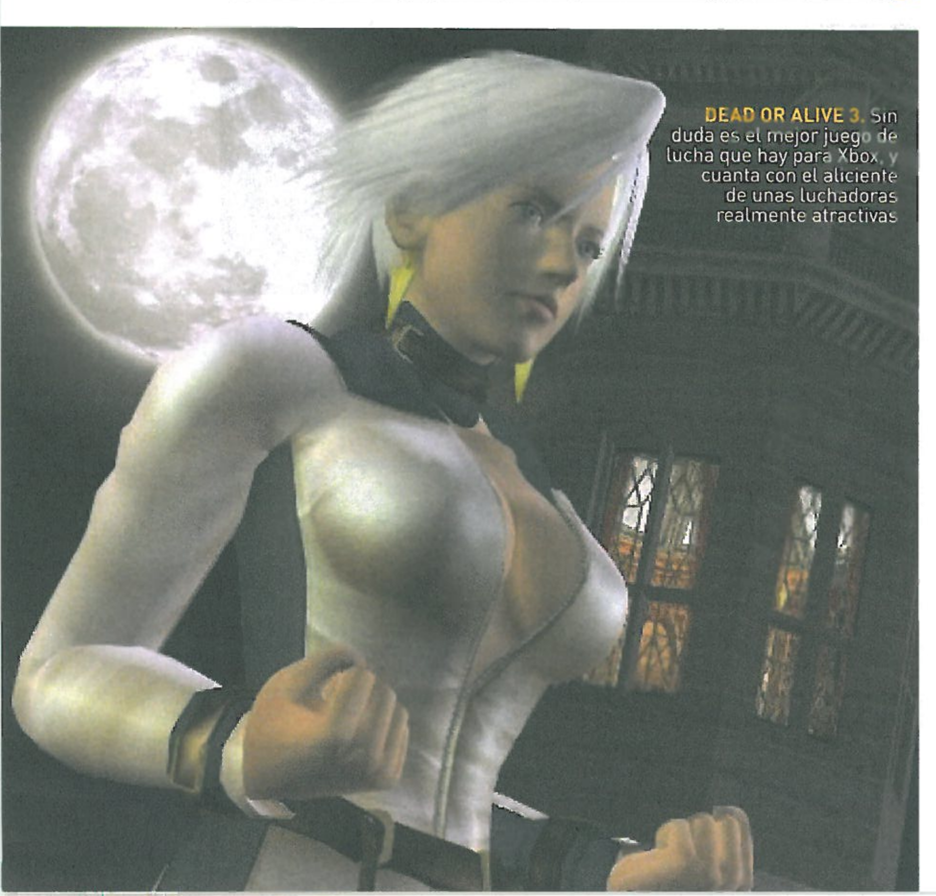


Nuestra labor en esta frenética aventura consiste en elegir a uno de sus cuatro protagonistas y recorrer fase tras fase con el único fin de acabar con los cientos de enemigos que pueblan los escenarios, con armas, o en cuerpo a cuerpo. Es divertido, pero mucho más si lo hacemos con otros tres amigos al tiempo.

valoración Con una ambientación y un control muy "currados", las partidas con este juego se hacen de lo más divertido, aunque sea cortito.



82



DEAD OR ALIVE 3. Sin duda es el mejor juego de lucha que hay para Xbox, y cuanta con el aliciente de unas luchadoras realmente atractivas



BATMAN VENGEANCE

- 69,00€ ■ 1 JUGADOR
- CASTELLANO
- UBI SOFT ■ T.P.

El cómic del hombre murciélago se pone en acción en un juego con tintes de aventura, pero en el que al final resulta que no para ni un segundo de arrear castañazos. Presenta una recreación muy completa del universo del superhéroe, pero ¡ay! técnicamente es mucho más flojo de lo que podríamos esperar.

valoración Ni gráficos espectaculares, ni una historia innovadora, pero eso sí, una ambientación lograda... y más leches que en Asturias.

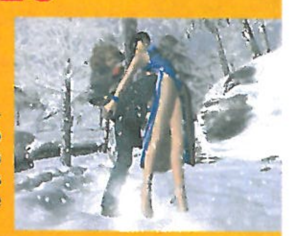


71



DEAD OR ALIVE 3

- 59,95€ ■ DE 1 A 4 JUG.
- INGLÉS
- TECMO ■ +18



La lucha tiene en este título de Tecmo su principal representante, no sólo porque sus voluptuosas luchadoras se vean en Xbox mejor que nunca, sino porque técnicamente es realmente alucinante. Divertido como pocos, tiene los mejores escenarios vistos en este género.

valoración Su control, sus gráficos... y por supuesto, las curvas de sus luchadoras, suben mucho el listón. **Review completa en pag 174.**

82



STAR WARS OBI-WAN

- 69,95€ ■ 1 Ó 2 JUG.
- CASTELLANO
- LUCAS ARTS ■ T.P.

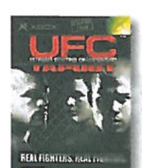


Lo que te espera a lo largo de sus 26 niveles es, ni más ni menos, que un montón de combates, sable de luz en ristre, contra oleadas de robots, tan numerosos como debiluchos, y todo ambientado en entornos 3D sacados directamente de "La Amenaza Fantasma". Es un juego muy irregular visualmente y demasiado lineal.

valoración Un beat'em up nada revolucionario y visualmente muy sosote, con un desarrollo mucho más monótono de lo que sería deseable.



66



U.F.C.: TAPOUT

- 69,95€ ■ 1 Ó 2 JUG.
- INGLÉS
- CRAVE ■ +13



La Lucha Total es un "deporte" en el que "vale" cualquier estilo de lucha. Y este juego traslada esto muy bien, con 25 luchadores, los golpes más "bestias" y un nivel técnico bueno, aunque su editor de luchadores es pobretón. Para hacer el cafre con un amigo no está mal, pero le falta un modo para 4 jugadores.

valoración Si eres aficionado a la Lucha Total, pero tienes miedo de que practicándola te rompan cuatro o cinco costillas, éste es tu juego.



70



WWF RAW

- 64,95€ ■ DE 1 A 4 JUG.
- INGLÉS
- THQ ■ +16



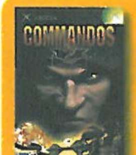
El wrestling más duro y espectacular también tiene su representante en la consola de Microsoft. Con este título podemos luchar con las estrellas más conocidas (por algunos) de este ¿deporte? En fin, varios modos de juego, con un multijugador para 4 muy divertido. Y un completo editor de luchadores.

valoración Técnica y visualmente no es el mejor juego que hemos visto, pero sus partidas a 4 jugadores son realmente divertidas... y bestias.

74

Puzzle-Estrategia

Dicen que es bueno hacer "gimnasia mental" y con estos juegos podemos exprimir nuestras neuronas.



COMMANDOS 2

- 59,95€ ■ 1 JUGADOR
- CASTELLANO
- PYRO ■ +13



En plena II Guerra Mundial, dirigimos un comando de élite aliado para afrontar diez difíciles y largas misiones, como volar el río Kwai, o huir de la prisión de Colditz... Total libertad de acción y una ambientación de lujo para un juego de estrategia alucinante "Made in Spain".

valoración Un juego tan bien hecho, realista, original y tan divertido, que no jugarlo no tiene perdón de Dios. **Review completa en pag 74.**



FUZION FRENZY

- 49,95€ ■ DE 1 A 4 JUG.
- CASTELLANO
- MICROSOFT ■ T.P.



Es éste el único "party game" con que cuenta Xbox, y es un representante más que digno. Hasta cuatro jugadores pueden enfrentarse a través de sus más de 45 pruebas diferentes en las que hay que saltar, correr, volar y competir sin tregua. Visualmente es espectacular, pero las cámaras están muy alejadas.

valoración Como casi todos los "party games", sólo se le exprime el máximo de diversión cuando se juega en partidas de 4 jugadores...



ODDWORLD MUNCH'S ODD.

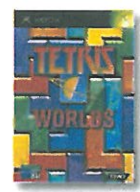
- 59,95€ ■ 1 JUGADOR
- CASTELLANO
- ODDWORLD INH. ■ T.P.



Jugar con dos personajes distintos, con habilidades complementarias, y cooperando en la solución de puzzles más o menos complicados es la mecánica de «Munch's Oddysee». Visualmente su nivel es importante y además algunas situaciones son hilarantes, pero el control es flojo y su mecánica se hace muy repetitiva.

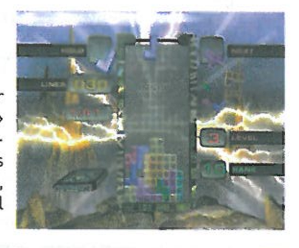
valoración Es un juego original, con un planteamiento atractivo, pero acaba aburriendo pronto por la escasa variedad de su desarrollo.





TETRIS WORLD

- 39,95€ ■ 1 Ó 2 JUG.
- INGLÉS
- THQ ■ T.P.



También en Xbox podemos echar unas cuantas partidas al «Tetris» de toda la vida, con la enorme adicción que siempre ha sabido provocar, y dotado de unos bonitos fondos en 3D de lo más coloridos. Además, incluye seis modos diferentes de juego, variantes del normal, y un divertido modo para dos jugadores.

valoración No es en absoluto original, pues es el «Tetris» de toda la vida, pero eso sí, provoca tanta adicción y diversión como el que más.



Plataformas

No se puede decir que Xbox cuente con muchos en el género, pero los que hay, son de lo más divertido.



BLINX THE TIME SWEEPER

- 59,99€ ■ 1 JUGADOR
- INGLÉS
- MICROSOFT ■ T.P.



Es éste un plataformas la mar de original en el que manejamos a un gato que tiene la habilidad de controlar el tiempo a su antojo. Gracias a ello, tener que acabar con todos los enemigos de cada nivel en tan solo 10 minutos, no es tan complicado. Divertidísimo y espectacular.

valoración Un juego innovador y bastante divertido que encantará a cualquier fan del género. Y técnicamente tiene un estupendo nivel. **84**

CRASH BANDICOOT

- 64,95€ ■ 1 JUGADOR
- CASTELLANO
- VIVENDI ■ T.P.



El famoso marsupial plataformero da caña, también en Xbox, en un juego de lo más variado a lo largo de sus más de 30 niveles, en los que igual echamos una carrera en el desierto, que nos liamos a tiros contra naves en el espacio. Sus dos hándicaps están en un control no muy bien ajustado y una dificultad irregular.

valoración La variedad que llega a alcanzar es tal, que cada vez que empezamos a jugar un nuevo nivel nos llevamos una grata sorpresa.



Deportivos

Nadie con una Xbox y que le guste el deporte se puede quejar, pues es un género muy bien servido de títulos.

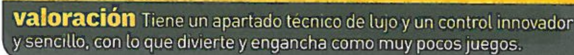


AGGRESSIVE IN LINE

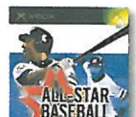
- 69,95€ ■ 1 Ó 2 JUG.
- INGLÉS
- ACCLAIM ■ +13



Es la hora de recorrer la ciudad sobre nuestros patines en línea, pero cuidado, que gana el que consiga hacer las piruetas más difíciles y espectaculares. Acclaim nos trae un juego sencillo y divertidísimo, con los escenarios más grandes y detallados que hemos visto.

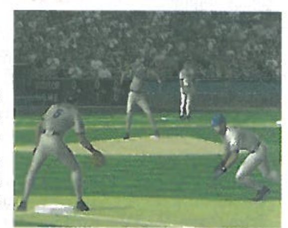


valoración Tiene un apartado técnico de lujo y un control innovador y sencillo, con lo que divierte y engancha como muy pocos juegos. **90**



ALL STAR BASEBALL

- 64,95€ ■ DE 1 A 4 JUG.
- INGLÉS
- ACCLAIM ■ T.P.



El beisbol es un deporte estrella en los EEUU, lo que explica que este juego lo trate con tantísimo cuidado: todos los equipos oficiales, los mejores estadios, un modo que permite crear un equipo estrella, buena inteligencia artificial en los jugadores... y encima, un nivel técnico destacable. ¿Se puede pedir más?

valoración Es el mejor juego de beisbol hasta el momento. Los fans de este deporte (alguno habrá en España, ¿no?) lo disfrutarán.  **80**



AMPED FREESTYLE

- 59,95€ ■ DE 1 A 4 JUG.
- INGLÉS
- MICROSOFT ■ T.P.




Un juego de snowboarding que no solo nos propone deslizarnos montaña abajo haciendo piruetas, sino hacerlo delante de los numerosos fotógrafos repartidos a lo largo de las 11 pistas del juego. Original y con buenos gráficos, su control es impreciso e incómodo, lo que acaba convirtiéndose es un serio inconveniente.

valoración Su buena factura técnica (gráficos y sonido) y su original planteamiento son sus mejores bazas, pero le falla (y mucho) el control.  **64**



BMX XXX

- 59,95€ ■ 1 Ó 2 JUG.
- CASTELLANO
- ACCLAIM ■ +18



Hacer piruetas lo más difíciles posible sobre una bicicleta nunca ha tenido un premio mejor que en este título de Acclaim, pues si los otros juegos nos dan puntos, éste nos regala un montón de vídeos de chicas haciendo strip-tease. Caliente, caliente... Y encima, varios modos de juego (también multijugador)...

valoración Un juego la mar de entretenido, original (por lo menos sus premios), lleno de humor, pero eso sí: "SÓLO PARA ADULTOS".  **80**



FIFA 2003

- 65,95€ ■ DE 1 A 8 JUG.
- CASTELLANO
- EA SPORTS ■ T.P.



La serie de EA Sports llega también a Xbox, conservando sus señas de identidad. Cuenta con la licencia oficial de la FIFA, e incluye 14 de las ligas más importantes, 350 equipos y más de 10.000 jugadores. El gran realismo de los partidos y su control sencillo y fluido hacen el resto.



valoración Su control, sus muchas opciones y su elevado nivel técnico hacen que sea nuestro favorito. **Review completa en pag 86.** **93**



FILA WORLD TOUR

- 64,95€ ■ DE 1 A 4 JUG.
- INGLÉS
- THQ ■ T.P.



Muy del estilo de «Virtua Tennis», el nuevo juego de THQ ofrece un simulador de tenis basado en la sencillez del control y en una jugabilidad a prueba de bomba, con tres modos de juego (Arcade, Torneo o Carrera) y uno más para poder jugar partidos multijugador en los que se lleva palma los echados a dobles.

valoración Técnicamente muy cuidado y con un control muy fluido, es sin duda uno de los mejores simuladores de tenis que hemos visto.  **82**



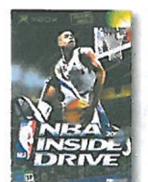
ISS 2

- 69,95€ ■ DE 1 A 4 JUG.
- CASTELLANO
- KONAMI ■ T.P.




Sin un solo club, pero con las 56 selecciones más potentes del mundo, el simulador de Konami nos propone jugar un montón de competiciones posibles, con el Mundial en primer término, y algunos torneos personalizables. Su simulación es exigente y su control nos ofrece una gama de movimientos inmensa.

valoración Este título explota nuestra habilidad con el pad gracias a un estilo que nos permite hacer jugadas especialmente meritorias. **82**



NBA INSIDE DRIVE 2003

- 59,95€ ■ 1 - 4 JUG.
- INGLÉS
- MICROSOFT ■ T.P.



Un gran juego basado en la NBA con todos los equipos actualizados y cinco modos de juego más un completo editor de jugadores. El sistema de control es muy asequible, y nos permite realizar casi cualquier movimiento sin problemas. Además, su calidad técnica es muy buena, con una gran ambientación.

valoración Un estupendo simulador de baloncesto, enormemente completo, que satisfará con creces a cualquier aficionado a este deporte.  **88**

NBA LIVE 2003



- 64,95€ ■ DE 1 A 8 JUG.
- INGLÉS
- EA SPORTS ■ T.P.



La saga más famosa del baloncesto llega a Xbox ofreciéndonos las plantillas actualizadas de los 29 equipos de la NBA, un nivel de realismo jamás visto, y ocho modos de juego diferentes. Y si técnicamente es una pasada, lo mejor es su sistema de control, completísimo, pero sencillo.

valoración Sin ninguna duda, el simulador de EA Sports es el mejor en su género y ningún fan del basket se lo debería perder. **92**



NHL 2003



- 69,95€ ■ DE 1 A 4 JUG.
- INGLÉS
- EA SPORTS ■ +13



Que en EA son fanáticos de este deporte se nota en cada detalle de este título, con un montón de modos de juego, 50 equipos oficiales, un completo editor de jugadores, el público , que reacciona ante nuestras mejores jugadas... Completo es, pero mantiene un control farragoso basado en pases automáticos.

valoración Es un estupendo juego, pero el caso es que en nuestro país este deporte deja a los jugones bastante "fríos" (¿lo cogéis?). **75**



NBA LIVE 2003. Si en fútbol hay varios títulos y los fans pueden decidirse por uno u otro, en el baloncesto sí que hay un rey claro, un juegazo im-presionante.

RED CARD SOCCER



- 69,95€ ■ DE 1 A 4 JUG.
- CASTELLANO
- MIDWAY ■ +13



A todos nos gusta repartir un poco de "cera" en los juegos de fútbol. En Midway lo saben y han ido al grano, en un juego con entradas brutales, patadas en la rabadilla, golpes especiales y hasta efectos gráficos en plan "The Matrix". No es que sea el juego de fútbol del siglo, pero ofrece bastante diversión...

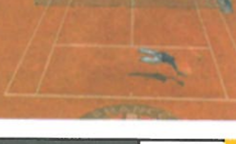
valoración El que busque algo diferente a los juegos de fútbol convencionales encontrará aquí uno sin pretensiones y muy "cañero". **75**



SLAM TENNIS

- 49,95€ ■ DE 1 A 4 JUG.
- CASTELLANO
- INFOGRAMES ■ T.P.





Un juego que consigue el difícil equilibrio entre la simulación y la diversión, con 16 jugadores reales disponibles para participar en diferentes torneos a lo largo de todo el mundo. No cuenta con la licencia de los torneos del "Grand Slam", pero todas sus canchas se "inspiran" en las reales. Y su nivel técnico es bueno.

valoración Divertido, su curva de aprendizaje invita a seguir jugando. Y está arropado por un buen nivel técnico y montones de animaciones. **81**

TONY HAWK'S 4

- 64,95€ ■ 1 Ó 2 JUG.
- INGLÉS
- ACTIVISION ■ T.P.



Con su monopatín y su reconocida habilidad, Tony Hawk lleva ya más de 4 años mostrándonos lo divertido que es hacer piruetas por toda la ciudad. Destacan los muchísimos retos que tenemos que cumplir y, como siempre, un control sencillo pero la mar de efectivo.

valoración Tony Hawk sigue siendo el mejor sobre la tabla de cuatro ruedas... y su su juego sigue esiendo el más divertido y completo. **90**



ROCKY

- 59,95€ ■ 1 Ó 2 JUG.
- CASTELLANO
- RAGE ■ +18



Las andanzas de Rocky Balboa en el celuloide acaban de llegar a todas las consolas en un juego en el que, en el modo principal (Carrera) nos debemos ver las caras con 25 rivales, a cada cual más bestia. Tiene una ambientación buena, muy peliculera, y un control que hace que nunca fuera más sencillo boxear.

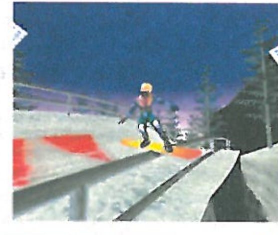
valoración Un buen juego que cuenta con el carisma de Rocky, pero sus pocos modos de juego y la similitud de los combates le restan puntos. **75**



SSX TRICKY



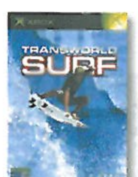
- 69,95€ ■ 1 Ó 2 JUG.
- INGLÉS
- EA BIG ■ T.P.



Es uno de los juegos de snowboard más conocidos en el panorama consolero, y deja la deja a un lado la simulación más pura para que lo pasemos bomba con sus saltos y piruetas imposibles. Su control, muy arcade, es sencillísimo, pensado para que cualquiera disfrute haciendo el loco desde la primera partida.

valoración Encantará a los aficionados al ""snow", por su gran jugabilidad y sus atractivos gráficos, a pesar de no ser muy profundo. **79**

TRANSWORLD SURF



- 69,95€ ■ 1 Ó 2 JUG.
- CASTELLANO (Textos)
- ATARI ■ T.P.



Practicar surf mola, pero lo difícil, como bien demuestra este juego, es saber mantener el equilibrio y manejar la tabla a la perfección. Para ir superando los niveles, debemos ir cumpliendo objetivos en este divertido juego, para llegar a se una especie de "Tony Hawk" sobre las olas. Y el agua parece totalmente real.

valoración No llega al nivel de «Tony Hawk» -sobre todo en su control-, pero resulta divertido, vistoso gráficamente y con posibilidades. **79**



Velocidad

El motor de nuestra Xbox es el más potente... ¿y qué mejor que un motor poderoso para echar alucinantes carreras?

4X4 EVOLUTION 2



- 69,95€ ■ 1 JUGADOR
- INGLÉS
- TAKE 2 ■ T.P.



El juego que nos proponen los chicos de Take 2 tiene como protagonistas a más de 120 vehículos todoterreno dispuestos a correr más que los otros, siguiendo los caminos... o atravesándolos si es preciso. Un montón de circuitos (no muy largos) y varios modos de carrera completan este divertido simulador.

valoración Nos ha encantado su estupenda recreación que ofrece de distintos climas, así como la inteligencia artificial de los competidores.





81

BURNOUT

- 64,95€ ■ 1 Ó 2 JUG.
- CASTELLANO
- ACCLAIM ■ T.P.

¿Carreras a toda pastilla por carreteras y calles con tráfico real, y encima nos premia si hacemos el loco corriendo en sentido contrario? Pues lo raro sería que no hubiera accidentes. Pero sí que las hay, y son lo más espectacular del juego, tanto, que hasta las vemos repetidas desde diferentes ángulos.

valoración Estas vertiginosas carreras son muy divertidas, aunque a las pocas partidas ya echamos en falta más modos y posibilidades.

80

CEL DAMAGE



- 69,95€ ■ DE 1 A 4 JUG.
- INGLÉS
- ELECTRONIC ARTS ■ T.P.



Vaya, ¡si va a resultar que los juegos de batallas motorizadas son divertidos! Lo malo es que no todos son como «Cel Damage», con su estética de dibujos animados, un estilo que recuerda al de los «Autos Locos» y unos gráficos bastante curradetes. En fin, el título es entretenido, pero limitado, con pocos modos de juego.

valoración Visualmente es bastante vistoso y al principio resulta entretenido, pero pronto vemos que le faltan distintos modos de juego.

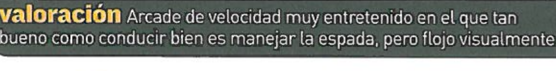



64

CIRCUS MAXIMUS

- 72,95€ ■ DE 1 A 4 JUG.
- INGLÉS
- THQ ■ +13

Las carreras de carros eran en la antigua Roma como las de F-1 actuales, pero con caballos de verdad. 20 siglos después, nosotros podemos participar en ellas con este juego, genialmente ambientado y con un control especialmente sencillo, en el que no todo es correr, sino también atacar a los contrincantes.



valoración Arcade de velocidad muy entretenido en el que tan bueno como conducir bien es manejar la espada, pero flojo visualmente.

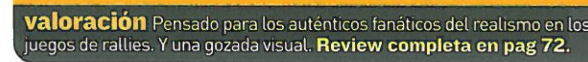


73

COLIN MCRAE 3

- 69,95€ ■ DE 1 A 4 JUG.
- CASTELLANO
- CODEMASTERS ■ T.P.

La clave del éxito de esta saga siempre ha sido su gran realismo, por encima del que ofrecen sus otros competidores en esto de los rallies. Con él, podemos sentirnos pilotos del Mundial a lo largo de los 8 países en que se compite, a bordo del Ford Focus RS WRC 2002.



valoración Pensado para los auténticos fanáticos del realismo en los juegos de rallies. Y una gozada visual. **Review completa en pag 72.**

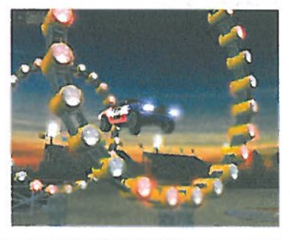


92

CRASH




- 69,95€ ■ DE 1 A 4 JUG.
- CASTELLANO
- RAGE ■ T.P.



Su gran atractivo no está en las carreras, sino en machacar nuestro vehículo o los de los rivales hasta hacerlos papilla. Así que, olvidémonos del realismo: es un juego muy arcade, en el que hasta tenemos turbo o un botón para girar como peonzas. Ofrece varios modos de juego y un multijugador muy entretenido.

valoración Literalmente, es un "arcade salvaje": control, gráficos y planteamiento son bestiales, pero su esperanza de vida es bastante corta.



74

CRAZY TAXI 3



- 69,95€ ■ 1 JUGADOR
- INGLÉS
- SEGA ■ T.P.



El juego "de los taxistas locos" viene a ser una reunión de todas las entregas de la saga, con 3 ciudades y 12 taxistas. El sistema de juego no ha cambiado: cogemos clientes por las calles y, como locos, nos lanzamos a llevarlos a su destino. Su estilo arcade sigue siendo muy divertido, pero no trae innovación alguna.

valoración Es un juego trepidante y muy divertido, aunque ya no sorprende como hace 2 años, cuando salió por primera vez en Dreamcast.



71

F-1 2002

- 69,95€ ■ DE 1 A 4 JUG.
- INGLÉS
- EA SPORTS ■ T.P.



Simulador en toda regla en el que el más mínimo fallo arruinará nuestra competición. Con todo, no es tan difícil gracias a su sistema de control, muy cómodo, y que nos ayuda a progresar en los 17 circuitos del mundial. Además, es bastante completo en opciones y modos de juego.

valoración Este juego es la prueba de que la simulación más exigente no está reñida con la diversión, y técnicamente es estupendo.



87



MOTO GP



- 67,95€ ■ DE 1 A 4 JUG.
- CASTELLANO (Textos)
- THQ ■ T.P.



Este juego nos invita a montar en las motos más potentes del mundo y "quemar gomas" en cada una de las 10 pistas reales que incluye. La simulación es poco realista, bastante arcade, y aunque su control incluye muchas opciones, a la hora de la verdad, basta con acelerar a tope y no chocar con los otros para ganar.

valoración Dirigido a los jugones que busquen un buen título de velocidad sin demasiadas complicaciones. Es largo, pero poco profundo.



NEED FOR SPEED



- 69,95€ ■ 1 Ó 2 JUG.
- CASTELLANO
- ELECTRONIC ARTS ■ T.P.



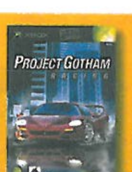
La verdad es que está muy bien pillar un coche y jugar a policías y ladrones. ¡Y menudos cochazos!: Porsche, BMW, Lamborgini... ¡Todos van "escopetaos" y los gráficos no se quedan atrás! Es una lástima que el control no sea muy apurado, pues en Xbox, éste juego tiene unas cuantas pruebas más que en PS2.

valoración Si su control estuviera mejor ajustado, sería un "crack". Es por esto, y sólo por esto, que la versión de PS2 sigue siendo mejor...



PROJECT GOTHAM. San Francisco, Tokio, Londres y Nueva York son testigos de las carreras más espectaculares que se pueden correr en Xbox.

PROJECT GOTHAM RACING



- 59,95€ ■ 1 JUGADOR
- CASTELLANO
- BIZARRE CREAT. ■ T.P.



Aunque su concepto no es nuevo (está tomado de «Metropolis Street Racer», de Dreamcast), sigue siendo igual de atractivo: velocidad y espectáculo en carreras por las calles de las ciudades, en las que debemos conducir con estilo, e intentar no tener ni un solo rasguño.

valoración Una simulación extraordinaria, 5 modos de juego, un montón de detalles... hacen de él un juego imprescindible en Xbox.



QUANTUM REDSHIFT

- 59,95€ ■ DE 1 A 4 JUG.
- CASTELLANO
- MICROSOFT ■ +13



Sin duda, la velocidad de los vehículos en el futuro será altísima. Y en este juego, pilotamos en 16 circuitos una serie de bólidos vertiginosos contra rivales muy "espabilaos" que nos atacan con el armamento esparcido por las pistas. Carreras intensas y divertidas, pero el juego es demasiado poco profundo...

valoración Es divertido, pero no deja de ser un calco de otros títulos de carreras futuristas, con lo que la originalidad brilla por su ausencia.



RALLYSPORT CHALLENGE

- 59,95€ ■ DE 1 A 4 JUG.
- CASTELLANO
- MICROSOFT ■ T.P.



Dentro de los juegos de rallies éste no solo aporta un estupendo acabado gráfico de calidad, sino innovaciones jugables y un control sencillo, para convencer a los fans del género. Dispone de 30 coches reales, 17 pruebas diferentes, y 4 modos de juego diferentes, cifras que convencerían a cualquiera, ¿verdad?

valoración Un buen simulador de rallies, técnicamente notable, y lleno de posibilidades de juego. Quizás no sea el más realista, pero...



SEGA GT 2002

- 69,95€ ■ 1 Ó 2 JUG.
- INGLÉS
- SEGA ■ T.P.



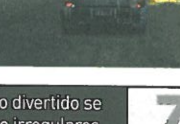
125 cochazos de gran cilindrada, y todos reales, nos esperan en el recién estrenado juego de carreras de Sega. Nos ofrece buenos gráficos, aunque más sosos de lo que se podía esperar y en cuanto a la conducción, su control resulta un poco duro, no está muy bien ajustado, haciendo ganar algo muy complicado.

valoración Por deficiencias técnicas, no va más allá de ser un juego de coches más, aunque cuanta con muchos coches y todos reales.



SPYHUNTER

- 64,95€ ■ 1 Ó 2 JUG.
- INGLÉS
- MIDWAY ■ +13

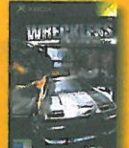


Los coches de los agentes secretos no solo sirven para ligar: están equipados con metralletas, misiles, señales de rastreo... en fin, lo básico para quitarse de en medio a los espías enemigos. Con este cochazo, recorremos los largos 14 niveles de un juego muy arcade, con un montón de objetivos en cada nivel.

valoración Un planteamiento atractivo y un desarrollo divertido se enfrentan a una duración justita y unos gráficos quizás algo irregulares.



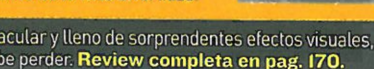
WRECKLESS



- 69,95€ ■ 1 JUGADOR
- INGLÉS
- ACTIVISION ■ T.P.



Que en un juego haya coches no significa que sea de carreras. Velocidad a tope sí que hay, y muchas persecuciones, pero lo que prima en «Wreckless» es la acción, por encima de todo, en un juego en el que debemos llevar a cabo montones de misiones de lo más divertidas.



valoración Espectacular y lleno de sorprendentes efectos visuales, ningún "jugón" se lo debe perder. **Review completa en pag. 170.**



Shoot'em up

El género más cuidado en la consola de Bill Gates. No es que sean muchos, pero los que hay derrochan calidad.



007 NIGHTFIRE

- 69,95€ ■ DE 1 A 4 JUG.
- CASTELLANO
- ELECTRONIC ARTS ■ +13

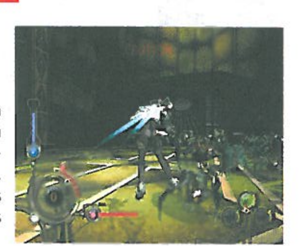


Con un loco terrorista suelto por ahí, que además se ha apoderado de un sistema de guía de misiles, es hora de que James Bond se arme hasta los dientes y vaya a por él, dejando en su camino a todos sus esbirros y demás secuaces de su banda. Es éste un shooter muy variado, divertido y genialmente ambientado.

valoración Aunque no tiene novedades importantes respecto del anterior capítulo es un muy divertido y está muy bien realizado..



84



GUN VALKYRIE

- 59,95€ ■ 1 JUGADOR
- CASTELLANO (Textos)
- INFOGRAMES ■ +13

Todo el que flipó con la película "Starship Troopers" tiene ahora la oportunidad de emular a sus protagonistas en sus enfrentamientos con toda clase de... repugnantes criaturitas. Encarnamos a dos personajes (elegimos uno al principio de cada una de las 10 largas fases)... y nos liamos a tiros con lo que se mueva.

valoración Su sencillo concepto (disparar y disparar sin pensar en nada más) va unido a un desarrollo difícil. Y visualmente es alucinante.



74



HALO

- 59,95€ ■ DE 1 A 16 JUG.
- CASTELLANO
- BUNGIE ■ +16



El juego estrella del lanzamiento de Xbox aún no ha sido técnicamente superado por otro juego, así que imaginad en qué nivel se halla. Visualmente alucinante, este shooter en primera persona tiene un nivel de acción desbordante y un sonido nuca visto...ejem: nunca oído.

valoración Un auténtico regalo para los amantes de los shoot'em up subjetivos, e imprescindible. **Review completa en pág. 162.**



93

J. KNIGHT II: JEDI OUTCAST

- 69,95€ ■ 1 Ó 2 JUG.
- INGLÉS
- ACTIVISION ■ +13



Shooter en primera persona, frenético, ambientado en los escenarios más conocidos de "Star Wars", en el que debemos freír a todo aquello que se mueva delante nuestro, usando nuestro láser... y unas cuantas armas más. 24 niveles de juego con un desarrollo complejo y un estupendo acabado técnico y visual.

valoración Un shooter estupendamente ambientado, con bastantes dosis de aventura... y unos efectos de verdadero lujo.



85



MEDAL OF HONOR FRONTL.

- 69,95€ ■ DE 1 A 4 JUG.
- CASTELLANO (Textos)
- ELECTRONIC ARTS ■ +16



La intensidad con la que vivimos diferentes misiones históricas de la II Guerra Mundial nunca había sido tanta. Esta maravilla de shooter subjetivo nos ofrece acción, aventura y mucha, muchísima calidad por los cuatro costados, con una ambientación absolutamente excepcional.

valoración Un juego sobresaliente en todos sus aspectos, por lo que tiene un puesto entre los mejores. **Review completa en pag. 82.**



92

TIME SPLITTERS 2

- 69,95€ ■ DE 1 A 4 JUG.
- CASTELLANO (Textos)
- EIDOS ■ +16



Lo que se lleva ahora son los viajes en el tiempo y los protagonistas de este genial shooter no paran de hacerlo. Bueno, no paran de viajar... y de pegar tiros en un título con una enorme variedad de misiones, estupendamente ambientadas y con un derroche gráfico de película.

valoración Además de brillantez gráfica, ofrece variedad y diversión con un montón de modos de juego. **Review completa en pag 84.**



91



TUROK EVOLUTION

- 69,95€ ■ DE 1 A 4 JUG.
- CASTELLANO (Doblaje)
- ACCLAIM ■ +18



El indio cazador de dinosaurios más famosos también ha "evolutionado" y llega a Xbox en una larga aventura muy bien ambientada y con un montón de misiones en las que probar su estupenda puntería con el arco o con sus incontables armas, e incluso volando sobre un pteranodón (con cañón incorporado en el lomo, claro).

valoración Una gran ambientación y un montón de armas, pero con defectos gráficos demasiado evidentes. **Review completa en pag 176.**



78

UNREAL CHAMPIONSHIP

- 69,95€ ■ 1 - 4 JUG.
- INGLÉS
- INFOGRAMES ■ +13.



«Unreal Championship» se apuntará al juego online a través Xbox Live. Y lo va a hacer con una oferta, de primeras, muy interesante: cuenta con un apartado gráfico bastante bueno, 6 modos de juego, un destructivo arsenal y un modo multijugador para que vayamos haciendo tiempo hasta el 14 de marzo.

valoración Acción desenfrenada enfocada al juego multijugador, sobre todo en red, que podremos disfrutar a partir de marzo de 2003.



86



LIBRES DIRECTOS 2003

Una jugada a balón parado no es una jugada perdida. El nuevo sistema dinámico de faltas te da el control total. Puedes lanzar y superar la barrera, tirar entre tus propios jugadores o pegarle como Roberto Carlos: todo potencia y un efecto "envenenado".



CONTROL "FREESTYLE" 2003

El estilo libre "Freestyle" de EA SPORTS es un modo completamente nuevo de control del balón. El uso del mando analógico derecho te permite movimientos especiales para jugadores especiales. El tipo de movimientos que pone en ridículo a los defensas. El tipo de movimientos que marca las diferencias entre jugadores. Es tu turno Roberto Carlos.



PASES 2003

Nuevo sistema y tácticas de juego en equipo. Romper las defensas contrarias requiere más precisión y rapidez en los pases. Observa a Edgar Davids para más detalles.



FÍSICA DEL BALÓN 2003

Malos remates de cabeza, disparos a la grada, pases al contrario – todo esto lo vas a hacer si no eres suficientemente hábil. Una nueva física del balón significa que la pelota no hará todo el trabajo por ti. Reaccionará igual que los balones que recupera Davids, los que roba Giggs y los que Roberto Carlos revienta contra las barreras. Todo esto beneficiará a los jugadores mejor preparados.



REGATES 2003

Tu habilidad con el esférico te permitirá llegar a la cima. El balón no está pegado a tu pie, eres tú quien debe pegarse a él, Ryan Giggs lo hace. Y tú, ¿serás capaz?

CONTROLA EL BALÓN Y CONTROLARÁS EL JUEGO

FIFA FOOTBALL 2003 tiene un motor de IA completamente nuevo. Esto cambia fundamentalmente tu forma de jugar. El balón se comporta como un "balón". Vas a tener que entrenar mucho.

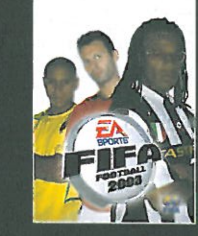
Salta al campo. Toma el control. Se el Número 12.



www.fifa2003.ea.com









Official FIFA Licensed Product. © 1977 FIFA™



Somos el deporte











MEJORA TU CONSOLA

...Y la potencia se hizo consola

■ **Nombre:** Xbox ■ **Compañía:** Microsoft
■ **Precio:** 249,95€ (41.588 ptas)

El sistema de Microsoft, que como PS2 también es un reproductor de DVD, poco a poco se va haciendo un hueco en el sector, demostrando a todos que va a dar mucha guerra, con estupendos juegos llenos de calidad. Y con la última bajada, su precio es muy competitivo.

Valoración: ★★★★

Un control más ajustado y cómodo

■ **Nombre:** Controller S ■ **Compañía:** Microsoft
■ **Consola:** Xbox ■ **Precio:** 39,99€ (6.654 ptas)

Este mando oficial que acaba de salir es el que Microsoft creó en principio sólo para el mercado japonés porque allí "las tienen más pequeñas" (las manos...) El caso es que al final se han dado cuenta de que más cómodo y se han decidido a sacarlo en todo el mundo. Más pequeño, con motor de vibración, y una cruceta más fiable.

■ **Valoración:** ★★★★

Un mando que acierta en el centro de la "X"

■ **Nombre:** Xbox Joypad
■ **Compañía:** Project Design
■ **Consola:** Xbox
■ **Precio:** 29,00€ (4.825 ptas)

El control pad creado por Project Design tiene todos los botones del mando original, sujecciones de goma, función turbo... ¡Y además, resulta más cómodo que el de Microsoft! Eso sí, los gatillos L y R parecen un poco menos resistentes, pero a este precio ¿quién se resiste a pasárselo bomba en el multijugador?

■ **Valoración:** ★★☆☆

Una tarjeta para llevar tus datos a la consola de un amigo

■ **Nombre:** Memory Card 8Mb
■ **Compañía:** Interact ■ **Consola:** Xbox
■ **Precio:** 36,95€ (6.148 ptas.)

Efectivamente, al disponer Xbox de disco duro, no es imprescindible tener una tarjeta de memoria para guardar los datos de las partidas, como pasa en PS2 o en Gamecube. Pero tener una tarjeta de memoria es útil si, por ejemplo, queremos llevar a casa de un amigo nuestros records, niveles, etc... y ésta de Interact es la más barata del mercado.

■ **Valoración:** ★★☆☆



Un kit imprescindible para ver películas en tu Xbox

■ **Nombre:** DVD Movie Playback kit ■ **Compañía:** Microsoft
■ **Consola:** Xbox ■ **Precio:** 29,95€ (4.983 ptas)

Al contrario de lo que pasa con PS2, en la que vemos películas en DVD al comprarla, usando el mando de la consola para movernos por sus menús, la consola de Microdoft precisa de este kit para funcionar como reproductor de DVD, pues además del propio mando, y del receptor, incluye el disco con el software preciso para que la consola ponga en marcha esta función. Lo bueno de este sistema es que quien no vaya a usar la consola como DVD no tiene por qué pagar el sobreprecio del reproductor.

Valoración: ★★★☆

Un volante mucho más completo que un Ferrari

■ **Nombre:** Ferrari 360 Módena
■ **Compañía:** Thrustmaster ■ **Consola:** Xbox
■ **Precio:** 79,95€ (13.303 ptas.)

Con sistema de ajuste de la sensibilidad de giro, y de la vibración, dos palancas digitales de cambio de marchas montadas en el propio volante, y pedales progresivos con sistema de anclaje para todo el sistema, el volante que ha adaptado Thrustmaster para Xbox es todo un clásico que hace las delicias de cualquier aficionado a la velocidad. Y su precio está muy bien.

■ **Valoración:** ★★★☆





Salta y corre sin bajarte de la tabla

- **Nombre:** Freestyler Board
- **Compañía:** Thrustmaster
- **Consola:** Xbox
- **Precio:** 99,95€ (16.630 ptas)

Gracias a Thrustmaster, podemos disfrutar de los juegos de Snowboard o Skate de Xbox, de la manera más realista posible, con esta estupenda tabla, de tamaño real y con motor de vibración, que incluye además un pequeño mando preparado para utilizarlo con una sola mano, con el que podemos realizar piruetas y otras maniobras. La experiencia vale la pena su precio.

Valoración: ★☆☆☆

Ya no necesito una tele para jugar...

- **Nombre:** Pantalla 5.6" TFT
- **Compañía:** Joytech
- **Consola:** XBOX
- **Precio:** 219,95€ (36.597 ptas)

Al igual que para Gamecube, la compañía Joytech ha tenido la genial idea de diseñar una pantalla de alta resolución en cristal líquido, para acoplarla a nuestra Xbox y poder jugar con ella en cualquier sitio, sin necesitar una televisión. Ofrece sonido Surround 3D, tiene entrada para auriculares, Súper Vídeo y Audio-Vídeo. En fin, que es un verdadero capricho y como tal, no es barata.

Valoración: ★★☆☆



El sonido más envolvente se escucha en todas las consolas

- **Nombre:** Sound station 5.1 ■ **Compañía:** Logic 3
- **Consola:** Xbox/PS2/GC ■ **Precio:** 279,00€ (46.422 ptas)

Aunque este sitema lo ponemos entre los perigéricos de Xbox, la verdad es que puede utilizarse con cualquiera de las tres consolas de nueva generación, así que tenedlo en cuenta. Consta de un decodificador digital 5.1 y 5 altavoces y un subwoofer de madera. Su potencia es de 45 watios RMS y supone la mejor forma de disfrutar del sonido envolvente de los juegos o de las pelis que veamos en estas consolas.

Valoración: ★★★☆

Para ser piloto de primera...

- **Nombre:** Flight Stick XB708 ■ **Compañía:** Logic 3
- **Consola:** XBOX ■ **Precio:** 49,90€ (8.303 ptas)

Este mando de pilotaje diseñado por Logic 3 dispone de los controles y las opciones necesarias para dar un realismo mayor a las partidas con simuladores de vuelo o de combate aéreo. Cuenta con un joystick analógico de gran precisión, dos botones laterales programables, y "action feedback", que es un motor que hace que el mando nos ofrezca cierta resistencia a los cambios bruscos de rumbo.

Valoración: ★★★☆

Todos los mejores cables, en uno solo

- **Nombre:** Digital AV Cable ■ **Compañía:** Joytech
- **Consola:** Xbox ■ **Precio:** 19,95€ (3.320 ptas.)

Joytech nos ha preparado en un solo kit, y a un precio bastante interesante, todos los cables que podemos necesitar para sacarle el máximo partido a nuestra Xbox. A ver, id echando cuentas: incluye un cable scart para euroconector, un cable de Súper-vídeo y otro de Audio-vídeo; y por último, trae también un cable óptico digital, para la transmisión de datos y el sonido envolvente. ¿Puede pedirse más?

Valoración: ★★☆☆



LOS RECOMENDADOS POR HOBBY CONSOLAS

XBOX	VOLANTES	PISTOLAS	PADS CONTROL	TARJETAS	VARIOS
	FERRARI 360 MODENA 79,95€ (13.303 ptas.)	 ACTUALMENTE, NO HAY PISTOLA DE LUZ PARA XBOX	CONTROLLER S 39,99€ (6.654 ptas.)	MEMORY CARD 8MB INTERACT 36,95€ (6.148 ptas.)	DVD KIT MICROSOFT 29,95€ (4.983 ptas.)



Por sólo 2'75€
Por sólo 2'75€
La revista de PLAYSTATION 2 y PSOne más vendida en España
Nº 47
2,75€
Play2 manía
PLAYSTATION 2
KINGDOM HEARTS • TONY HAWK'S 4 • PRO EVOLUTION SOCCER 2 • EL SEÑOR DE LOS ANILLOS • HAVEN • WRC II EXTREME • HARRY POTTER • TENCHU 3 • 007 NIGHTFIRE • THE GETAWAY • MINORITY REPORT • RESIDENT EVIL ONLINE...
PSONE
HARRY POTTER • FIFA 2003
180 JUEGOS PARA PS2 Y PSONE COMENTADOS Y PUNTUADOS
¡Así es el juego más explosivo de estas Navidades!
•REVIEW EXCLUSIVA DE VIRTUA TENNIS 2
El mejor tenis llega por fin a PS2
•¡¡LOS BOMBAZOS DEL 2003!!
Tomb Raider, Silent Hill 3, Devil May Cry 2, Mafia..
•GUÍAS Y SOLUCIONES
TimeSplitters 2
Commandos 2
SI QUIERES JUGAR GRATIS ON-LINE
MIRA EN EL INTERIOR
COMPARATIVA JUEGOS DE FÚTBOL
FIFA 2003, Esto es Fútbol 2003, Pro Evolution 2
EL MEJOR FÚTBOL
SUPLEMENTO GRATUITO 32 PÁGINAS
The Thing
←Guía de The Thing
Colecciona nuestras fantásticas guías y archívalas en las cajas de tus juegos
Este mes Play2 manía
Te regala la guía más completa y práctica de The Thing (La cosa) para que archives en la caja del juego
The Thing
Enemigos • Puzzles • Estrategias • Compañeros
LA REVISTA LÍDER EN PlayStation 2 y PSOne

ANALISIS

LOS MEJORES JUEGOS DE XBOX ANALIZADOS A FONDO

ASÍ HACEMOS ESTA SECCIÓN

Así analizamos los juegos

▶ **LLEGAMOS HASTA EL FINAL.** Para poder valorar un juego con total autoridad hay que exprimirlo a tope, desvelar todos sus secretos, descubrir todas sus posibilidades... Nosotros lo hacemos con cada uno de ellos, aunque nos dejemos los dedos en el intento.

▶ **CONTAMOS CON LOS MEJORES EXPERTOS.** El equipo de críticos de HC no está formado por aficionados. Para poder analizar juegos en nuestra revista hay que ser un auténtico "licenciado" en videojuegos. Y los más de 10 años que llevamos en el kiosco avalan esta afirmación.

▶ **PUNTUAMOS CON TOTAL OBJETIVIDAD.** Creemos que es muy importante ir bien informado a la hora de comprar un juego. Por eso nos tomamos muy en serio este tema y, tras discutir entre nosotros la puntuación de cada título, te contamos lo que realmente pensamos sobre él. Sin pelos en la lengua y con la mayor rigurosidad.

Así puntuamos

▶ **MENOS DE 50: MALO.** Como en el colegio: si no se llega al 5 es un suspenso. Olvídate de este juego, por favor.

▶ **DE 50 A 59: REGULAR.** Aprobado por los pelos. Si te lo regalan échale un ojo, pero si tienes que pagar por él...

▶ **DE 60 A 69: ACEPTABLE.** No está mal. Tiene algunos alicientes y puede ser recomendable, pero con reservas.

▶ **DE 70 A 79: BUENO.** Si te gusta el género o te atraen los protagonistas, seguro que te divertirás con él.

▶ **DE 80 A 89: MUY BUENO.** No te quepa duda: con este juego te lo vas a pasar en grande, de lo mejor en su género y en todo el catálogo de la consola.

▶ **DE 90 A 95: EXCELENTE.** Cómpralo sin dudarlo, te guste o no el género al que pertenece: es uno de los juegos imprescindibles que hay para tu consola.

▶ **MÁS DE 95: OBRA MAESTRA.** Hablamos de uno de los mejores juegos de la historia. Si no te haces con él, te señalarán por la calle y tus colegas se reirán de ti.

Así es nuestra ficha

NUESTRO VEREDICTO — lo mejor — alternativas — valoración — lo peor — GRÁFICOS 00 — SONIDO 00 — DURACIÓN 00 — DIVERSIÓN 00 — PUNTUACIÓN FINAL 00

▶ **LO MEJOR.** Lo más destacado del juego, las razones que te pueden llevar a comprártelo.

▶ **LO PEOR.** Los aspectos menos logrados, lo que te puede invitar a "pasar" de un juego.

▶ **ALTERNATIVAS:** Aquí te ofrecemos los juegos similares que hay disponibles en las tiendas.

▶ **GRÁFICOS:** Valoramos el apartado visual: diseño de personajes y decorados, animaciones, efectos...

▶ **SONIDO:** Puntuamos la música, los efectos de sonido, las voces, el doblaje al castellano...

▶ **DURACIÓN:** La esperanza de vida de un juego: horas de juego reales, modos, opciones, multijugador...

▶ **DIVERSIÓN:** Todo lo que hace que un juego sea divertido: mecánica de juego, desarrollo, control, ambientación, dificultad, ritmo, argumento...

▶ **PUNTUACIÓN FINAL:** La nota definitiva teniendo en cuenta todos los apartados anteriores. NO es una media aritmética, pues la diversión es lo que más cuenta.

▶ **VALORACIÓN:** La sentencia final, una valoración general del juego situándolo dentro del catálogo de su consola . Es la opinión "oficial" de Hobby Consolas.



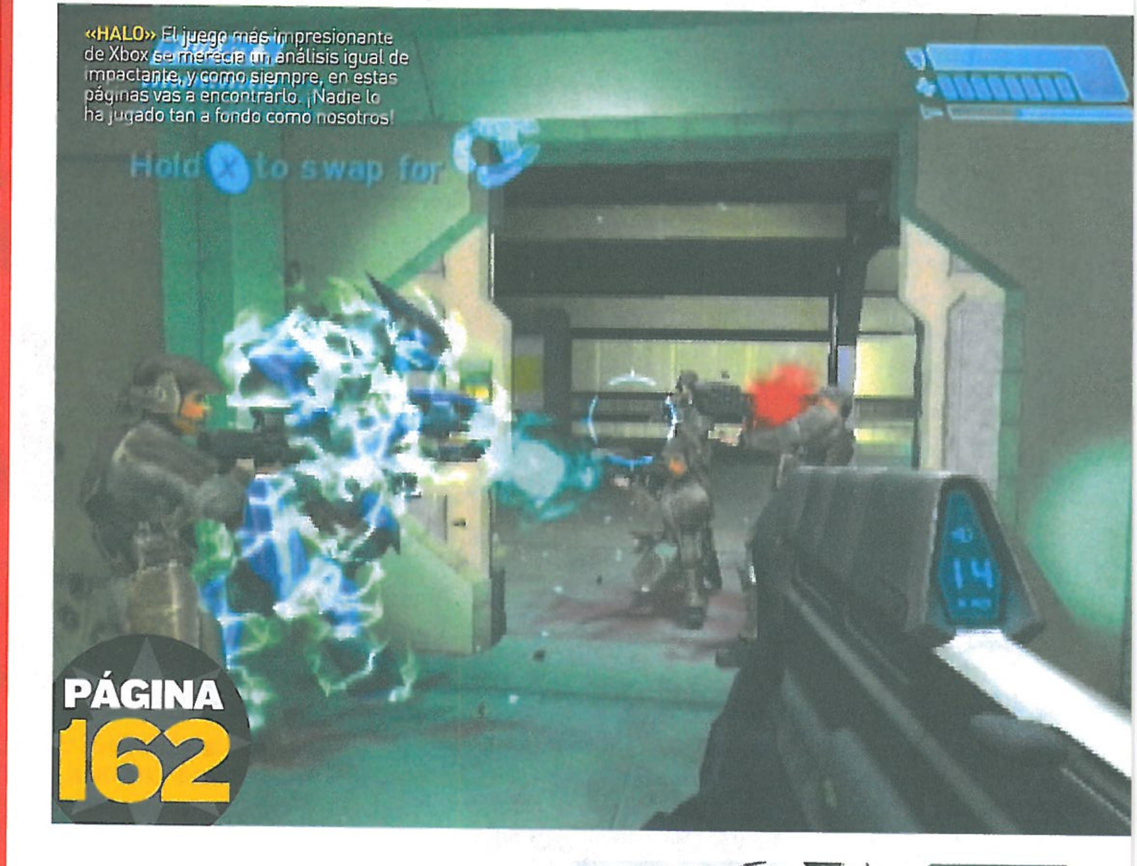
PÁGINA 172

«SPIDER-MAN» Si estáis que os subís por las paredes con este juego, probad a consultar nuestras páginas, y veréis cómo acabar con el Duende Verde.



PÁGINA 168

«THE THING» Somos tan buenos, que nos hemos enfrentado aposta con este bicho, para que no tengáis que hacerlo vosotros sin conocerlo.



«HALO» El juego más impresionante de Xbox se merecía un análisis igual de impactante, y como siempre, en estas páginas vas a encontrarlo. ¡Nadie lo ha jugado tan a fondo como nosotros!

PÁGINA 162

LOS JUEGOS ANALIZADOS

XBOX



PÁGINA 172

«LA COMUNIDAD DEL ANILLO» Para saberlo todo sobre el Anillo no hace falta leer la novela, basta con consultar este exhaustivo artículo.

■ SHOOT'EM UP ■ BUNGIE ■ DE 1 A 16 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 69,00€ (11.480 ptas.) ■ + 16 años ■ Lanz.: Ya disponible



REALISMO TOTAL es lo que ofrece este juego en todos los aspectos de simulación de combate, ya sea con armas de fuego o montados en un potente jeep.

TECNOLOGÍA + DIVERSIÓN = EL MEJOR SHOOTER

HALO

Basta con jugar dos horas a «Halo» para que nos demos cuenta de que estamos ante uno de los mejores shoot'em up en primera persona de toda la historia.

■ **CON UNA VISTA EN PRIMERA PERSONA** debemos controlar a un marine espacial del futuro, cuando la Tierra está en guerra con una belicosa raza alienígena conocida como La Alianza. Claro, que esto es sólo el principio de un argumento cinematográfico lleno de sorpresas. El desarrollo nos invita a agarrar un arma y disparar contra hordas de enemigos que nos atacan, pero la mayor virtud de «Halo» reside en el grado de inmersión que consigue proporcionar. Y todo gracias a diez enormes fases donde nos encontramos con compañeros marines a los que tenemos que ayudar y que a su vez nos ayudan. No podemos darles órdenes, pero como su IA está tan bien realizada como la de los enemigos, no importa, ya que actúan por sí solos.

→ **LA POSIBILIDAD DE UTILIZAR VEHÍCULOS** y armas de mayor poder destructivo es lo que le da variedad al juego, a saber: un jeep, una torreta de rayos de plasma, un deslizador rapidísimo y un tanque. En esos momentos la acción cambia a tercera persona y sin merma gráfica comenzamos a manejarlos sin problema, porque el control du-

ARMAS ORIGINALES

En «Halo» no hay muchas armas, pero sí que son muy distintas a lo visto en otros juegos. Estas son las más llamativas:

1. **RIFLE FRANCOTIRADOR**, con zoom de gran alcance y mirilla de visión nocturna. Una gozada.
2. **PISTOLA DE PLASMA** que le robamos al enemigo. Puede hacer disparos concentrados.
3. **MISILES TELEDIRIGIDOS** de los que no hay escape, aunque no son demasiado potentes.

JEFE MAESTRO →

ES EL PROTAGONISTA del juego, un misterioso marine al que nos toca encarnar y del que nada conocemos, salvo que posee un gran poder de combate. Dicho poder es el que tenemos que desplegar a lo largo del juego y el que despierta el respeto y la admiración de nuestros amigos.







EL NIVEL DE DETALLE de los enemigos es altísimo, aunque es cierto que no hay más de diez bichos distintos.



LA ACCIÓN es tan intensa como muestra esta pantalla: chispas, explosiones y fuego enemigo por todas partes.



▲ **ESTE GIGANTESCO** humanoide está tan detallado que podemos contar cada uno de los músculos de su brazo.

ENEMIGOS MUY LISTOS

La inteligencia artificial de los enemigos, sobre todo en los niveles de mayor dificultad, es para echarse a temblar. Los distintos bichejos tienen sus estrategias propias para acabar con nosotros.

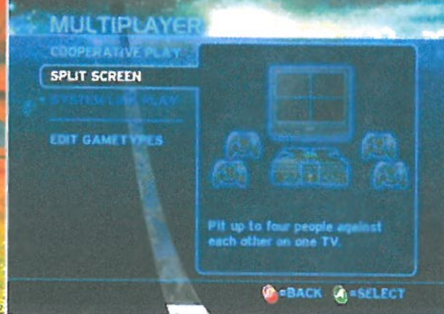


ATACAN EN GRUPO, comandados por un enemigo grande que envía "ojeadores" para investigar el terreno y plantear la estrategia.



SE CUBREN ENTRE SÍ, se esconden detrás de ciertos obstáculos, saltan a un lado si lanzamos una granada y huyen al verse en peligro.







MULTIJUGADOR
Tenemos un modo cooperativo para 2 jugadores a pantalla partida, 16 tipos de combate multijugador (sólo contra amigos, no se puede jugar con bots) y la opción de conectar hasta 4 Xbox en red y jugar 16 personas.

rante todo el juego es casi perfecto. Tan perfecto como el apartado sonoro, que sirve para aumentar el nivel de inmersión gracias a un impresionante sonido 5.1. real. Es la guinda de un pastel que se redondea con un modo cooperativo para dos jugadores, montones de modos multijugador, ausencia de tiempos de carga dentro de cada fase y cuatro niveles de dificultad. En definitiva, una joya en Xbox. HC

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **EL APARTADO VISUAL**, a años luz de cualquier otro juego del mismo género en cualquier consola.
- **SU NIVEL DE ACCIÓN** es desbordante. Te sentirás un marine.
- **EL SONIDO** es el toque definitivo.

lo peor

- **LA LENTITUD** con que se mueve el personaje en los escenarios exteriores por la sobrecarga gráfica.
- **LA AUSENCIA DE "BOTS"** para que pueda jugar un solo jugador en los modos multijugador.

alternativas

«Halo» es uno de los mejores shooters subjetivos que hemos visto nunca, así que en comparación, los demás juegos parecen inferiores. Aún así, hay que destacar los numerosos modos de juego y el variado desarrollo de **«TimeSplitters 2»** y la increíble ambientación de la que hace gala **«Medal of Honor Frontline»**

GRÁFICOS Los mejores de cualquier consola dentro de su género. Lo único achacable es que nos movemos más despacio en los exteriores. **95**

SONIDO Totalmente "acongojante". El ruido de las armas, las explosiones, la música, las voces en castellano... Si tenéis 5.1, subidle la nota a 99. **96**

DURACIÓN Diez fases muy largas, con 4 niveles de dificultad que invitan a "rejugarlo", modo cooperativo y multijugador. Sólo le faltan los "bots". **87**

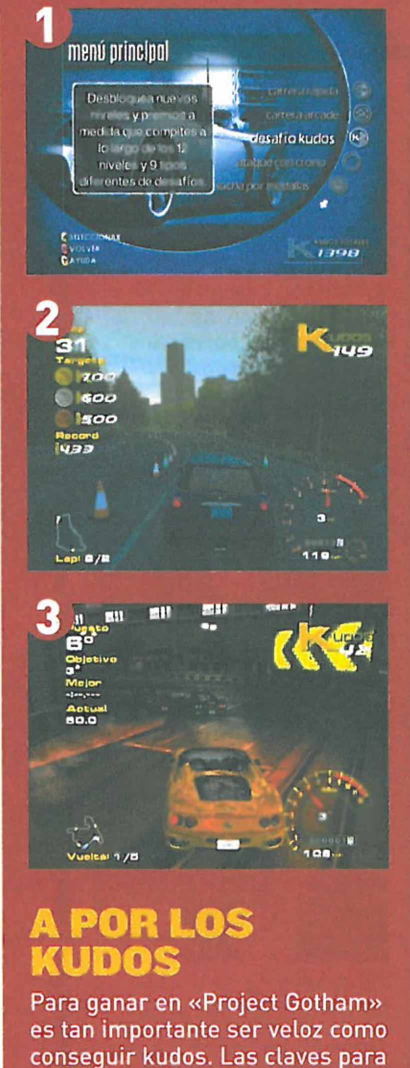
DIVERSIÓN Con «Halo» vais a disfrutar como enanos, o mejor dicho, como auténticos marines. Es tan directo que te engancha y no paras. **93**

PUNTUACIÓN FINAL 93

VALORACIÓN

«Halo» es un auténtico regalo para todos los amantes de los shoot'em up subjetivos. No nos extraña lo más mínimo que Microsoft lo eligiera como buque insignia de su consola, pues no sólo es el mejor título de su catálogo, sino que estamos ante uno de los mejores juegos de la historia dentro de su género.
Es posible que no tenga la profundidad de «Perfect Dark», pero a cambio nos ofrece la oferta más salvaje en acción y nos lo presenta bajo un apartado técnico apabullante.

■ VELOCIDAD ■ BIZARRE CREATIONS ■ 1 - 4 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 69,00€ (11.500 ptas.) ■ TP ■ Lanzamiento: Ya disponi





LAS CARRERAS DE ESTE JUEGO ponen a prueba nuestra pericia al volante: para avanzar hay que conducir como auténticos fieras.

A POR LOS KUDOS

Para ganar en «Project Gotham» es tan importante ser veloz como conseguir kudos. Las claves para triunfar son estas tres:

1. **ELEGIMOS UN MODO DE JUEGO** entre los 5 diferentes, un coche entre los casi 30 disponibles y un nivel de dificultad.
2. **DEMOSTRAMOS NUESTRAS DOTES** como pilotos agresivos para ganar un montón de puntos: derrapes, saltos, adelantamientos... todo vale.
3. **PISAD A FONDO EL ACELERADOR,** ya que si no quedamos los primeros no ganamos ni un mísero punto.

VELOCIDAD CON ESTILO

PROJECT GOTHAM

En las carreras de la vida real no siempre gana el que tiene el motor más potente, sino el que mejor conduce. Por eso en este juego no sólo hay que llegar los primeros, sino hacerlo con estilo.

MERCEDES

LOS 29 COCHES a nuestra disposición no son copias baratas, sino coches reales como este flamante Mercedes SLK.

■ **COMBINAR VELOCIDAD CON ESPECTACULARIDAD** es la idea base de «Project Gotham». Está tomada de «Metrópolis Street Racer» para DC, del que es una especie de remake, pero sigue siendo igual de atractiva.. Por eso, en este juego tenemos que correr como locos para llegar los primeros, mientras nos marcamos las maniobras más arriesgadas e incluso las encadenamos a modo de combos, para conseguir todos los puntos posibles. Estos puntos, llamados kudos, son el alma del juego y nos sirven para desbloquear coches, circuitos y nuevos niveles del modo de juego principal: los retos kudos. Sin duda, éste es el modo más divertido, pues consiste en un montón de pequeñas "misiones", distribuidas en 12 fases distintas, que nos proponen objetivos tan diferentes como correr contra otros 5 coches o seguir un camino marcado por conos sin derribarlos. Eso sí, además del modo principal, hay otros 4 disponibles: multijugador para 4 participantes, contrarreloj, arcade y carrera rápida.

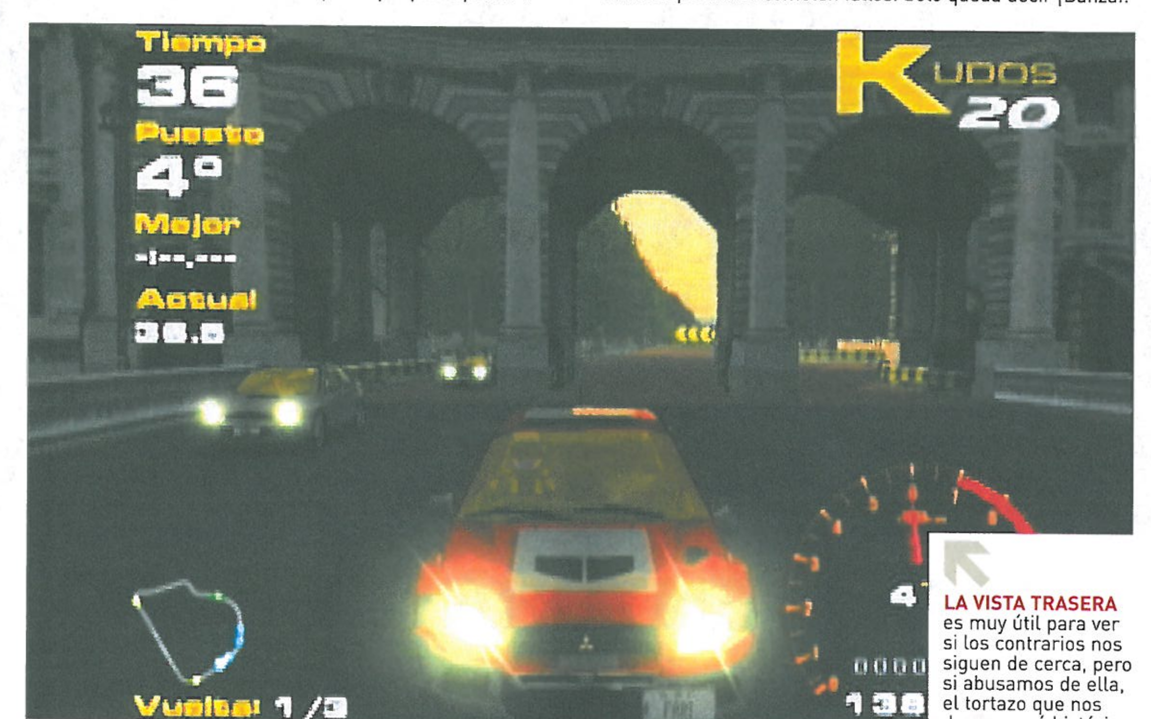
→ **LOS COCHES Y CIRCUITOS** también son importantes en un juego de carreras, así que no po-



ALGUNA TRAMPA es necesaria para evitar que nos adelanten: a éste le cerramos el paso "pá que espabile".



LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL de los contrarios es tan realista que hasta cometen fallos. Sólo queda decir ¡Banzai!



LA VISTA TRASERA es muy útil para ver si los contrarios nos siguen de cerca, pero si abusamos de ella, el tortazo que nos demos será histórico.





TODO SOBRE LOS COCHES

La simulación de la que hace gala «Project Gotham», no sólo se queda en el realismo de su conducción, sino que se extiende a los circuitos, y más importante aún, a los vehículos. Para que no os queden dudas, aquí tenéis toda la información.



SON TODOS MODELOS REALES, así que preparaos para conducir un BMW Z3, un Dodge Viper o un flamante Ferrari F50.



LOS COCHES SE ABOLLAN con cada tortazo, así que si no queréis terminar pilotando una cafetera, tened mucho cuidado.



LOS REFLEJOS DINÁMICOS son realmente buenos: carteles luminosos, farolas, árboles, todo pasa por nuestra carrocería.

demos dejar de mencionar los más de 200 circuitos ambientados en Tokio, San Francisco, Londres y Nueva York, ni tampoco los 29 coches, todos ellos reales, que cuentan con carrocerías que se abollan con cada "piña" y que reflejan, en tiempo real, todos los elementos de los circuitos. Vamos, que si estabais buscando un buen simulador de carreras para vuestra Xbox, ya lo habéis encontrado.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

LOS 5 MODOS DE JUEGO, especialmente el de retos kudos, por ser el más variado.

LOS GRÁFICOS tan realistas con reflejos en tiempo real y abolladuras en las carrocerías.

lo peor

EL NÚMERO DE COCHES. 29 modelos está muy bien, pero si lo comparamos con «GT 3»...

LA DIFICULTAD ES MUY ALTA en los niveles más avanzados. Se hace duro en ocasiones.

alternativas

Si os gusta la conducción realista en Xbox están disponibles **«Total Inmersion Racing»** y **«Sega Gt 2002»**, aunque ambos son de inferior calidad que éste. Si preferís la conducción arcade, **«Wreckless»** y **«Burnout»**, no os van a defraudar, mientras que si lo vuestro son los rallies tenéis disponible **«Colin Mcrae 3»**.

GRÁFICOS Reflejos en tiempo real, vehículos con un diseño estupendo y carrocerías deformables justifican por sí solos la nota. **86**

SONIDO La banda sonora es totalmente configurable y cuenta con grupos Gorrillaz o Iggy Pop. ¡Y podemos crearnos nuestro propio CD! **83**

DURACIÓN El modo retos kudos ya es suficientemente largo, pero al acabar con él todavía nos quedan 4 modos de juego más. **84**

DIVERSIÓN La variedad de fases, coches y circuitos y el sistema de kudos suplen la dificultad de los últimos niveles. **86**

PUNTUACIÓN FINAL 86

valoración

Aunque pueda parecer que no hay mucha diferencia entre «Metrópolis» y «Project Gotham», lo cierto es que este último completa todos aquellos apartados en los que el juego de DC cojeaba, como son las abolladuras, los reflejos en tiempo real o la asignación instantánea de kudos. Pero ahí no queda todo, sino que también destacan su simulación y sus cifras: 200 circuitos, 29 coches, 5 modos de juego y muchas horas de diversión si no nos derrota la dificultad de sus últimos niveles.

■ AVENTURA ■ VIVENDI ■ 1 JUG. ■ CASTELLANO ■ 65,99 €(Xbox)/59,99 €(PS2) ■ T.P. ■ Lanz.: Ya dsponible









LA COMUNIDAD

En el juego podemos manejar a tres de los miembros más importantes de la comunidad del Anillo, cada uno en unos niveles:

1. FRODO es un valiente hobbit con habilidades para pasar desapercibido y además puede usar el Anillo Único. Lo manejamos al principio del juego.

2. ARAGORN es un guerrero capaz de manejar la espada y el arco como nadie, y además es el legítimo heredero del trono de Gondor. Lo suyo son los escenarios con muchos combates.

3. GANDALF es el único que usa la magia, y también quien se encarga de resolver los puzzles más complicados.

UNA AVENTURA "DE LIBRO"

LA COMUNIDAD DEL ANILLO

Si leer un "tocho" de 900 páginas no os parece suficiente aventura ¿qué tal "vivir" el viaje de Frodo en nuestras consolas?

■ **EL LIBRO MÁS FAMOSO DE TOLKIEN,** "El Señor de los Anillos" sigue de moda gracias a la película. Y claro, aunque en esencia la historia es la misma, las pequeñas diferencias con la novela son suficientes como para que nos encontremos con un segundo juego que, esta vez sí, se trata de una aventura en tercera persona. Además de controlar al hobbit Frodo, las distintas fases nos ponen en el papel de Aragorn, el guerrero, y Gandalf, el mago, cada uno con sus características propias, pero un mismo objetivo: llegar a Mordor para destruir el Anillo Único.

→ **EL DESARROLLO NOS LLEVA POR 14 LUGARES** de la Tierra Media, mientras cumplimos infinidad de misiones. Por ejemplo, nada más comenzar, podemos detenernos a ayudar a nuestros

ARAGORN →

EL GUERRERO DEL GRUPO es este montaraz que nos espera en la posada del Pony Pisador. Sus habilidades incluyen el tiro con arco y la lucha con espada, tal y como aparece descrito en los libros de Tolkien.



ESTA AVENTURA nos lleva por los parajes más espectaculares del libro, como las minas de Moria, mientras resolvemos pequeños puzzles y combatimos contra las horribles bestias que lidera Sauron.



LA TIERRA MEDIA es un mundo plagado de monstruos y tesoros, y el juego se ajusta perfectamente al libro. Los trolls son peligrosos hasta yendo en grupo.



vecinos en sus tareas mientras intentamos escapar de los jinetes negros. Pero no penséis que hacemos estos favores "por amor al arte", ya que cada misión cumplida nos dará un poco más de pureza para poder utilizar el Anillo y hacernos invisibles. Precisamente, el uso del Anillo es una de las características de Frodo, que es experto en pasar desapercibido, mientras que Aragorn se encarga de "dar leña" y Gandalf puede utilizar la magia. Así que el desarrollo es diferente con cada personaje, aunque muy fiel a la novela ¡incluso hay diálogos que se repiten al pie de la letra! Pero ahí no acaba la cosa. Otro de los detalles que nos dan idea de la calidad de esta adaptación es la participación de los otros miembros de la comunidad, con los que luchamos codo con codo un par de veces. Y todo respaldado por un apartado técnico bastante notable, en el que destaca un diseño de los personajes, "sospechosamente" parecido al de la peli. ¿Creíais que los libros eran un rollo? Eso es porque no habíais jugado con éste.

EL PODER DEL ANILLO

Frodo puede utilizar el poder del Anillo Único para salir de las situaciones más comprometidas, pero cada vez que se lo pone pierde un poco de pureza. Si lo usa demasiado, morirá:



DETECTA LUGARES OCULTOS y se pone a girar como loco cuando nos acercamos a un secreto.



NOS VUELVE INVISIBLES cada vez que nos lo ponemos, aunque también nos corrompe.



LA AMBIENTACIÓN ES TOTAL gracias al comportamiento de los personajes secundarios, con los que podemos hablar.



LAS HABILIDADES MÁGICAS de Gandalf incluyen rayos, bolas de fuego y esta onda expansiva de luz, útil contra los orcos.

NUESTRO VEREDICTO XBOX

lo mejor

- **LAS MISIONES OPCIONALES**, que además de ser muy numerosas le dan profundidad a la aventura.
- **LA FIDELIDAD AL LIBRO**. Si lo habéis leído, seguro que os suena, y si no, ya no hace falta "tragárselo".

lo peor

- **EL APARTADO TÉCNICO** no nos ha parecido que tenga ninguna característica digna de destacar.
- **LA DIFICULTAD** de algunos puzzles, que nos hacen dar vueltas buscando de un lado para otro.

alternativas

En Xbox hay dos excelentes aventuras de terror: **«Silent Hill 2: Inner Fears»** y, sobre todo, **«The Thing»**, pero su planteamiento es muy diferente. En PS2 hay dos alternativas excelentes como **«Devil May Cry»**, **«Onimusha»**, o el otro juego de El Señor delos Anillos, que lleva el nombre de **«Las dos Torres»**.

GRÁFICOS Los escenarios son enormes y los personajes están bien modelados, aunque les fallan las expresiones de las caras. Peor en PS2. **80**

SONIDO La música encaja a la perfección con los diferentes ambientes, y encima los diálogos (no muy numerosos) están doblados al castellano. **89**

DURACIÓN Gracias a las misiones secundarias (más en Xbox), resulta casi tan largo como la novela, aunque no hay extras. **80**

DIVERSIÓN Su ambientación "novelesca" y la mezcla de géneros hacen de esta aventura un imprescindible para fans de la espada y brujería. **85**

PUNTUACIÓN FINAL 84

VALORACIÓN

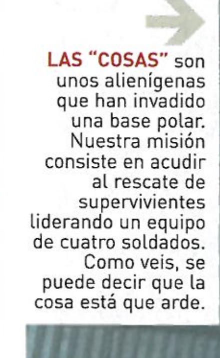
Aunque no tiene el glamour de la película, «La Comunidad del Anillo» es una genial adaptación del primero de los libros de J.R.R. Tolkien. Las diferencias entre los tres personajes protagonistas y la cantidad de misiones que podemos cumplir consiguen engancharnos desde el primer momento, y además la ambientación es perfecta (¡incluso tiene las canciones que aparecen en el libro!). Eso sí, echamos en falta algunas mejoras técnicas que le hubieran permitido convertirse en una auténtica joya.

■ AVENTURA DE TERROR ■ KONAMI ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO ■ 59,95 € (9.975 ptas.) ■ + 18 años ■ Lanzamiento: Ya disponible









LAS "COSAS" son unos alienígenas que han invadido una base polar. Nuestra misión consiste en acudir al rescate de supervivientes liderando un equipo de cuatro soldados. Como veis, se puede decir que la cosa está que arde.

TODOS A UNA

Lo mejor de esta aventura está en que podemos dirigir todo un equipo de rescate:

1. ASIGNAMOS armas y tareas a los supervivientes que nos encontramos.

2. NOS GANAMOS SU CONFIANZA curando a los heridos o inyectándoles adrenalina para que nos obedezcan.

3. COLABORAMOS y planteamos nuevas estrategias para superar los escenarios más complicados.



UNA COSA... ¡ESPANTOSA!

THE THING

En esta base polar, en la que vive un monstruo recién llegado del espacio, nosotros somos el "plato del día".

■ **LA "COSA" ES UN BICHO EXTRATERRESTRE** que habita en el interior de otros seres. Le da lo mismo un perro que una persona, aunque su plato favorito son los investigadores de una base situada en el Polo Sur. ¿Recordáis la peli de Carpenter? Pues el juego, que es igual en PS2 y Xbox, retoma la acción con el "bicho" suelto por una base medio destruida. Un nuevo equipo, con nosotros al mando, es enviado para rescatar a los supervivientes, y ahí empieza el "tomate".

Este argumento tan inquietante encaja a la perfección en un típico "survival", es decir, que manejamos a nuestro personaje por enormes estancias en 3D mientras acribillamos "cosas", resolvemos puzzles y nos pegamos un par de sustos. Pero la gran novedad es que podemos dirigir a un equipo para que nos ayude en nuestra nada agradable misión.

➔ **LOS MIEMBROS DE NUESTRO EQUIPO** están divididos en tres categorías: ingenieros, médicos y soldados, y cada uno de ellos tiene diferentes características. El ingeniero se encarga de abrir el paso manipulando interruptores, mientras los soldados nos cubren y el médico se encarga de mantener la barra de energía de todos los miembros del grupo. En total, podemos llevar un equipo formado por 4 soldados, pero, como en la peli, que cumplan o no nuestras órdenes depende de la confianza que ten-

LA COSA ➔

ESTA CRIATURA EXTRATERRESTRE se alojó en un perro que pertenecía a un equipo de investigación noruego, después aterrorizó al equipo americano de McReady (en la peli) y ahora pretende merendarse también a nuestro sufrido equipo de rescate.







LAS ESCENAS SANGRIENTAS son constantes y además el vocabulario de nuestros compañeros también es duro.

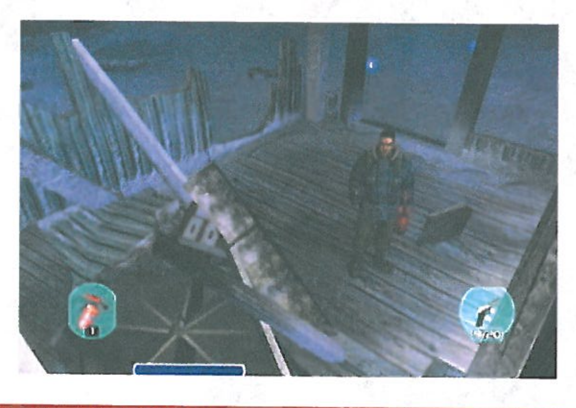


NUESTRO EQUIPO reacciona de manera inmediata cuando aparecen enemigos o uno de los miembros se transforma.



PARA ACABAR CON LOS ENEMIGOS primero debemos debilitarlos a tiros y después convertirlos en cenizas con nuestro lanzallamas. Si se nos acercan demasiado, también saldremos ardiendo.





UN BICHO DE MIL FORMAS

Nuestros principales enemigos (aunque no los únicos) son estos seres extraterrestres capaces de cambiar de forma y de introducirse en cualquier cuerpo vivo. Además, en algunos niveles, la "cosa" también adopta la forma de terribles enemigos finales, a los que tenemos que eliminar con alguna estrategia más "currada":



EL PRIMER ENEMIGO FINAL es una enorme planta que extiende sus raíces por toda la sala.



ESTE MONSTRUO se puede eliminar con unas cuantas descargas de electricidad.



LOS BICHOS MAS RÁPIDOS son los más fáciles de eliminar. Que no os asuste su número.

gan en nosotros. La ambientación es terrorífica y no sólo por la sensación de aislamiento. Los enemigos se transforman delante de nuestras narices, y además nos persiguen sin descanso. Y lo peor de todo es que para acabar con ellos hay que acribillarlos a tiros y luego quemarlos. Vamos, que nos pasamos las diez horas que dura el juego con el corazón en un puño, en parte gracias a su notable apartado visual. HC

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **EL EQUIPO** que nos acompaña durante toda la aventura y la forma en que debemos ganar su confianza.
- **LOS ENEMIGOS**, que además de un aspecto asqueroso, son de los más inteligentes que hemos visto.

lo peor

- **LOS EXTERIORES** son bastante simplones, aunque el efecto de la ventisca está muy bien conseguido.
- **LA MÚSICA**, que casi no se escucha. Para colmo, cuando se "arranca" resulta un poco repetitiva.

alternativas

En Xbox, el único "survival horror" que se puede encontrar es **«Silent Hill 2»**, más inquietante pero con menos acción, y con un nivel técnico inferior a de «The Thing». En PS2, por el contrario, **«Resident Evil Code: Veronica X»** y **«Devil May Cry»** (éste con mucha más acción) son los reyes. En otro estilo, **«Project Zero»** no está nada mal.

GRÁFICOS Los efectos de luz y la niebla volumétrica mejoran considerablemente el aspecto poligonal de los modelos . Mejor en Xbox. **86**

SONIDO Los efectos de sonido y, sobre todo, el doblaje al castellano son alucinantes. Por contra, la banda sonora es casi inexistente. **89**

DURACIÓN La aventura dura cerca de diez horas, y además hay varias maneras de resolver algunas situaciones, así que nos engancha. **77**

DIVERSIÓN A una ambientación de lo más terrorífico se le añade el trabajo en equipo para conseguir una experiencia alucinante. **90**

PUNTUACIÓN FINAL 89

valoración

Konami ha hecho un gran trabajo con esta adaptación de la peli. Gracias a su original planteamiento, en el que destacan la inteligencia de nuestros enemigos y el trabajo en equipo, esta revisión de los "survival horror" clásicos nos ha dejado flipados. Está claro que técnicamente aún podía haberse mejorado un poco, pero el desarrollo es emocionante como pocos, y el ,suspense que provoca no saber quién de nosotros será el próximo en transformarse en "cosa" nos pone los pelos de punta.

■ ACCIÓN ■ ACTIVISION ■ 1 JUGADOR ■ INGLÉS ■ 64,95 € (10.801 ptas.) ■ +16 años ■ Lanzamiento: Ya disponible



LA MAFIA de los Yakuza japoneses amenaza a medio Japón, y la única esperanza para impedirlo está en vuestra pericia al volante. Por cierto, ¿alguien ha visto mi código de circulación?

AL VOLANTE

Que no, que no busquéis carreras porque el juego no va de eso... Mirad, ésta es la mecánica que seguiréis al jugar con este título:

1. ÓRDENES: Cada fase va precedida de una pantalla en la que nos explican (en inglés) qué tenemos que hacer.

2. ACCIÓN: Luego elegimos vehículo y cumplimos la misión (destrozar un vehículo, recuperar unos trozos de microfilm, etc.).

3. OBJETIVO CUMPLIDO: Una vez conseguido lo que os piden, ¡a por el siguiente!

VELOCIDAD Y MUCHA ACCIÓN

WRECKLESS

Aquí hay coches, pero no carreras, sino un torrente de acción en el que podéis arrasar todo lo que se os ponga delante.

■ **PARA REALIZAR UN JUEGO DE ACCIÓN ARCADE**, no suele hacer falta mucho argumento, pero «Wreckless» lo ofrece: por un lado, sois unos policías de Japón, un lugar donde la mafia Yakuza campa a sus anchas. Por otra parte, también os metéis en la piel de dos mafiosos novatos que tratan de abrirse paso a base de "encarguitos". Con estos dos argumentos opuestos, este alocado juego os presenta un único modo historia dividido en dos escenarios distintos, y según el que escojamos, controlaremos a los policías (con sus propios vehículos y misiones propias), o a los mafiosos (que aunque tengan mala fama también se han reservado sus respectivos coches y objetivos).

➔ **TRAS ELEGIR EL "BANDO" Y EL VEHÍCULO** (se pueden desbloquear hasta 14 coches), encaramos 10 misiones en cada escenario, con objetivos muy variados. Habrá que perseguir y destrozar coches de la mafia, acosar a camiones con explosivos o incluso llegar hasta algunos puntos del mapeado casi inaccesibles... ¡haciendo saltos y piruetas con el coche! Y para

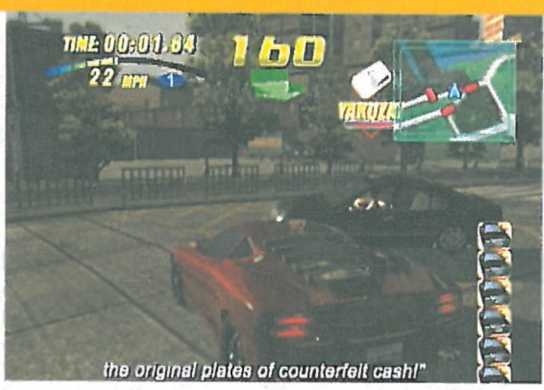
LA CHICA ➔

Que aquí es de los buenos, pues pertenece a los Flying Dragons, unos policías cuyo máximo interés es acabar con la corrupción y sacar a la luz los trapos sucios de los políticos con los mafiosos. Pero en el otro bando están Ho y Chang, dos espías novatos que quieren hacerse como sea un hueco en la mafia.

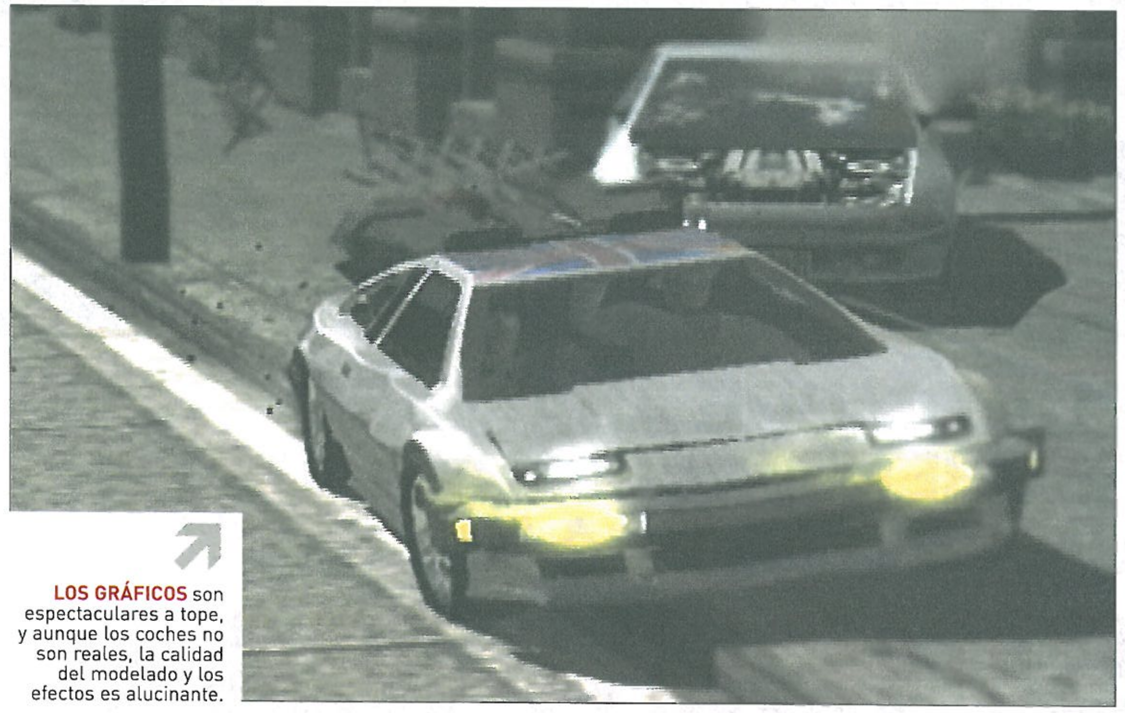




LA CONDUCCIÓN NOCTURNA es otro de los atractivos del juego, porque los edificios se llenan de luces muy vistosas.



LOS ENEMIGOS, por si no habíais caído en ello, también tienen coches... y ganas de estrellarlos contra nosotros.



LOS GRÁFICOS son espectaculares a tope, y aunque los coches no son reales, la calidad del modelado y los efectos es alucinante.





UN GARAJE VARIADITO

Todavía nos estamos preguntando de dónde los habrán sacado, pero el caso es que los coches que podréis conducir durante el juego son todos de lo más curioso. Cada uno tiene sus características propias, y se notan mucho a la hora de pilotarlos.



¿DELOREAN? El famoso coche de la peli "Regreso a Futuro" está disponible, y la verdad es que es un auténtico bólido.



¡UN HUEVO! Seguro que va de miedo para aparcar, ¡pero no está muy claro si es la mejor opción para perseguir mafiosos!



SON 10.000: No tiene chófer, es cierto, pero este curioso taxi inglés ha resultado ser un gran coche para hacer "trabajitos".

cumplir todas estas tareas podemos arrasar todo lo que encontremos en las calles, incluido el tráfico real y hasta los edificios.

El control es arcade total, y la respuesta de los vehículos resulta bastante exagerada, lo que hace que sea un poco difícil abrirse paso entre todo este caos. Eso sí, los gráficos impresionan a cualquiera, haciendo de este bestial juego de acción sobre ruedas un monumento a la diversión.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

■ **LOS GRÁFICOS**, ya que el juego hace un enorme despliegue de efectos, y se producen situaciones muy espectaculares continuamente.

■ **EL DESARROLLO**, que sin ser original, resulta muy atractivo.

lo peor

■ **LA DURACIÓN**, porque su estilo arcade puede hacer que las 20 fases se os acaben demasiado pronto.

■ **LA FALTA DE REALISMO**, que aunque le da espectacularidad al juego, a veces nos desconcierta.

alternativas

Lo más parecido es **«Burnout»**, que está para los tres formatos y **«Burnout 2»** (que ha salido en PS2) aunque están más orientados a la velocidad. En PS2 también tenemos **«Stuntman»**, que también ofrece acción sobre ruedas con la excusa del cine, así como las diferentes versiones de **«Crazy Taxi»** en todas las consolas.

■ **GRÁFICOS** Los vehículos están realizados con todo lujo de detalles, y los escenarios os dejarán impresionados por su enorme riqueza. **87**

■ **SONIDO** La banda sonora es muy buena, y va acompañada de grandes efectos sonoros. Le falla la falta de doblaje al castellano en la intro. **83**

■ **DURACIÓN** Las 20 fases que componen el juego se pueden pasar en relativamente pocos días, y no hay modo multijugador. Es el punto flojo. **70**

■ **DIVERSIÓN** El control es muy arcade y la dificultad está muy ajustada. Aquí sólo hay acción pura y dura, y un montón de diversión cañera. **87**

PUNTUACIÓN FINAL 85

valoración

Si de lo que tienes ganas es de quedarte flipado jugando con tu Xbox, no puedes dejar de probar al menos una partida a este juego. Sus espectaculares gráficos, sus constantes efectos de luz y las explosiones te van a dejar con la boca abierta, aunque quizá después de 4 ó 5 misiones puedas echar en falta algo más de realismo o de profundidad. En cualquier caso, es un juego típicamente arcade, que no nos extrañaría encontrar en cualquier salón recreativo. Si te lo tomas como tal, seguro que te lo pasas bomba.

■ ACCIÓN ■ ACTIVISION ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO (PS2)/ INGLÉS ■ 68,95 € / 72,95 € ■ +13 años ■ Lanz: Ya disponible



LOS COMBATES y la aventura son los ingredientes de este juego con un protagonista de moda: el héroe con las habilidades y la fuerza de una araña, Spiderman.

SUPERPODERES

Spiderman cuenta con un buen puñado de "habilidades" para combatir el crimen. Estas son las más importantes:

1. **SALTOS** son el modo más rápido de moverse entre los edificios de Nueva York a gran altura.
2. **SENTIDO ARÁCNIDO** que nos avisa cuando los ciudadanos inocentes se encuentran en algún peligro.
3. **TELARAÑAS** para detener a los matones que nos atacan.

SPIDERMAN

Desde que le picó una "superaraña", Peter Parker se ha dedicado a combatir el crimen vestido con unas mallas rojas y lanzando telarañas desde las paredes a diestro y siniestro. ¡Nos encanta!

EL HOMBRE ARAÑA SE ENFRENTA A LOS MALOS EN UNA AVENTURA "DE CINE"

SPIDER-MAN

Siguiendo la estela de la "peli", el hombre araña lanza sus redes en nuestras consolas y nos atrapar en una aventura repleta de combates. ¡Menos mal que tenemos sus poderes!

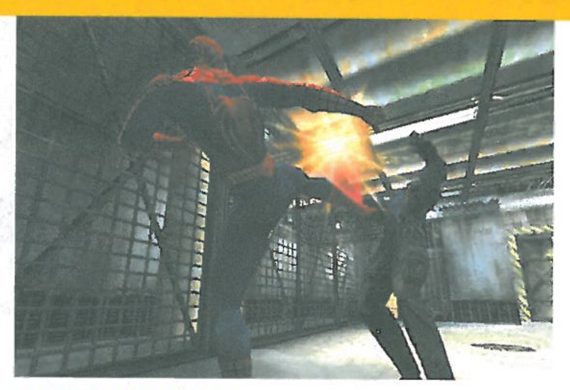
■ **TRAS EL DISFRAZ DEL HOMBRE ARAÑA** se encuentra Peter Parker, un joven fotógrafo que después de sufrir la picadura de una araña mutante descubre que tiene poderes especiales, como una fuerza sobrehumana o la posibilidad de trepar por el techo. Y claro, además de utilizar estas nuevas habilidades para ligar con las chicas, decide ponerlas al servicio del bien y luchar contra los criminales que rondan por las calles de Nueva York. Pero nuestro héroe (o en este caso, nosotros) debe tener mala suerte, porque justo en ese momento un científico loco llamado Norman Osborn se transforma en el Duende Verde, un supervillano que lanza calabazas explosivas desde un patín volador. Y lo habéis adivinado: se dedica a hacernos la vida imposible. Una historia que sigue de cerca el argumento de la "peli".

➔ **NUESTRA MISIÓN COMO SPIDERMAN** consiste en "zurrar" a las bandas de criminales que abarrotan los 22 niveles del juego (24, más un enemigo final, en la versión para Xbox) para lo que contamos con un buen repertorio de golpes cuerpo a cuerpo, la posibilidad de levantar algunos objetos y arrojarlos o incluso "enrollar" al os enemigos





LOS INOCENTES son nuestro principal objetivo... ejem, nos referimos a que no deben resultar heridos en las peleas.



EL APARTADO GRÁFICO es uno de los puntos fuertes del juego, aunque algunas animaciones flojean un poco.



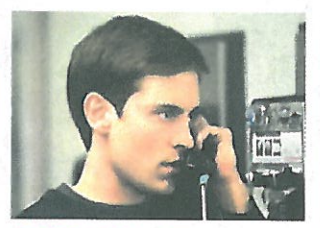
LAS FASES AÉREAS son lo más espectacular. En ellas la acción se ralentiza con un efecto "Matrix" para que podamos golpear con más precisión mientras saltamos por el aire. Sensacional.

EXTRAS ARÁCNIDOS

Con los puntos que conseguimos al "fundir" cada escenario podemos comprar unos jugosos extras que multiplican la vida del juego. Además de los clásicos modo cabezón o la posibilidad de jugar con el Duende Verde, hay otros más interesantes:



TRAJE MATRIX ¿Cansados de recorrer Nueva York vestidos con mallas? ¿Qué tal de cuero?



GALERÍA DE LA PELI Después de flipar en el cine, no está mal recordar las mejores escenas.







LOS OBJETIVOS DEL JUEGO son muy numerosos (desde desactivar bombas por toda la ciudad hasta rescatar a Mary Jane) pero la verdad es que, al final, nuestra labor siempre se reduce a seguir las indicaciones del radar y "brear" a los enemigos.

con tela de araña. Además de "repartir leña" también tenemos que salvar a inocentes en peligro, a los que detectamos gracias al sentido arácnido. Pero lo más espectacular son las fases aéreas, en las que Spidey se desplaza entre los edificios de Nueva York balanceándose con sus telas de araña y disfrutando del genial apartado técnico del juego, que se completa con unos gráficos de lo más "peliculero". HC

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **LOS NIVELES AÉREOS**, tan espectaculares como en el film.
- **LOS EXTRAS** como las secuencias de la peli o los minijuegos, que se desbloquean a medida que avanzamos en el juego.

lo peor

- **LA FALTA DE VARIEDAD** del desarrollo, ya que todas las misiones se reducen a "dar cera".
- **QUE NO SE HAYA DOBLADO** en las versiones de Xbox y GameCube, y sí en la de PS2.

alternativas

En el mismo estilo, pero basado en una serie de dibujos, está **«Batman Vengeance»**, que no alcanza la ambientación ni el nivel técnico de **«Spider-Man»**. Eso, sí, si preferís la ambientación de Star Wars en lugar de los superhéroes, **«Obi Wan»** también mezcla, en Xbox, combates con aventura, pero sin buenos resultados.

GRÁFICOS Los escenarios son grandes y detallados, la cámara nos sigue a la perfección... pero algunas animaciones son aparatosas.	82
SONIDO El apartado sonoro combina una banda sonora de lujo con unos efectos un tanto "simplones". Las voces sólo están dobladas en PS2.	81
DURACIÓN Con 22 niveles, nada fáciles, y todos los extras, tenemos Spider-man para rato... y encima hay 2 fases extra para la versión de Xbox.	86
DIVERSIÓN Recorrer Nueva York utilizando nuestros poderes es una delicia, aunque tanto combate se hace a la larga repetitivo.	80
PUNTUACIÓN FINAL	81

valoración

Aprovechando su salto a la gran pantalla, el hombre araña protagoniza una entretenida combinación de combates y aventura en la que lo más interesante es, sin duda, la posibilidad de utilizar los superpoderes que conocemos por los cómics. Gracias a un gran apartado técnico y a la espectacularidad de las fases aéreas, seguro que "engancha" a los fans, pero a nosotros tanto combate se nos hace un poco pesado. Y por cierto, si podéis elegir, no olvidéis que la versión de Xbox es más completa.

■ LUCHA ■ TECMO ■ De 1 a 4 JUGADORES ■ INGLÉS ■ 59,95 (10.000 ptas.) ■ +18 años ■ Lanzamiento: Ya disponible


1


2


3

LA "SEXY-LUCHA"

Si quieres saber de qué va este juego, estos son los puntos más importantes de esta tercera entrega de la saga:

1 LAS CHICAS, que con esos escotes, transparencias, aberturas... si te dejan frío, es que eres madera, colega. Por cierto, también hay tíos, ¿eh?
2 EN LOS ESCENARIOS, la cantidad y calidad de efectos gráficos es impresionante, y además todos son interactivos y se tienen diferentes niveles.
3 LOS TRES PERSONAJES NUEVOS: Hitomi, Christie y Brad Wong son las tres nuevas incorporaciones en el grupo.



LOS GRÁFICOS son lo que más impresionados os va a dejar de todo el juego. Y no os fijéis sólo en las chicas (si podéis), sino también en el impresionante diseño de las catorce zonas de combate que hay.

LUCHA DE "CUERPAZOS"

DEAD OR ALIVE 3

Los personajes de este torneo no sólo reparten mamporros, sino que además tanto ellos como, sobre todo, ellas lucen unos cuerpos de escándalo.



A ESTA NUEVA LUCHADORA no le preocupa en absoluto que tenga que enfrentarse a luchadores más fuertes, porque con su habilidad para el kárate puede dejar a sus contrincantes besando la lona.

■ **LA LUCHA DEL MEJOR NIVEL TÉCNICO** y con un control muy sencillo, ideal para jugar sin complicaciones raras, es lo que ofrece este atractivo juego. Contamos con 9 modos de juego: Story, Survival, Time Attack, Tag Battle (combates por parejas, pudiendo cambiar de luchador durante el combate) y Team Battle (combates por equipos de hasta 5 personajes). Estos dos últimos, además, permiten jugar a 4 personas a la vez, y el resto son los modos Versus, Watch, Sparring y Theater, que ofrecen opciones secundarias y seguramente os ocupen menos tiempo.

→ **LOS LUCHADORES OFRECEN UNA GAMA** de movimientos enorme, aunque los 16 luchadores (más uno oculto) no son precisamente muchos. Eso sí, basta con ver en movimiento a cualquiera de las chicas -sin duda, las más sexys que hemos visto-, para que se perdone este hecho. Pero no sólo destacan ellas, ya que los 14 escenarios no se quedan atrás en calidad, pues aparte de poder lanzar al rival a



HAY GRAN VARIEDAD de movimientos para cada luchador, aunque las animaciones podrían ser un poco más fluidas.



LAS PELEAS TAG, o sea en grupo, permiten hacer algunas llaves e intercambiar libremente a nuestros dos luchadores.



LOS DETALLES en los personajes resultan muy llamativos, como el movimiento del pelo y la ropa de las luchadoras. ¡Genial!





SUPER SEXY. Durante las peleas -y todavía más en los vídeos que aparecen al pasaros el juego-, os vais a quedar con los ojos como platos cuando veas cómo están las luchadoras de «Dead or Alive 3». Vale, esto en realidad no forma parte del juego en sí, pero claro, si perdéis algún combate y estáis muy tristes, ¡por lo menos os alegrarán algo la vista!

LOS TRES PERSONAJES NUEVOS



HITOMI: Esta jovencita alemana, que tiene sólo 18 añitos, se ha introducido en el torneo «Dead or Alive» para poner a prueba las aptitudes con el kárate que le enseñó su padre. ¡Y además tiene unas piernas increíbles!



CHRISTIE: Aparte de que nos recuerda un montón a la chica del anuncio de "Busco a Jacq's" (por ese escote abierto, más que nada), esta guapa inglesa utiliza técnicas de lucha She Quan para dar caña a sus rivales. Eso sí, lo que aún no hemos averiguado es dónde se ha teñido el pelo...



BRAD WONG: Este excéntrico luchador procedente de China se pasa el día bebiendo, afición de la cual ha sacado su estilo de combate "borracho". Pero no lo subestiméis, porque es capaz de dejaros KO antes de que podáis decir: "¡Una cerveza, por favor!"

niveles inferiores del mapa, también permiten golpearlo contra ciertos obstáculos.

A la hora de luchar, su sencillo control (se hace todo con 4 botones) permite realizar decenas de golpes y llaves desde el primer momento. Y aunque a los más expertos, o quienes conozcan alguna versión anterior, quizá les parezca que no ha evolucionado mucho, nos parece que se trata de un gran juego de lucha.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **LOS ESCENARIOS**, que tienen una calidad fuera de lo común.
- **LAS CHICAS**, y es que con esos cuerpos es imposible concentrarse.
- **EL CONTROL**, que por sencillez es ideal para jugar con los colegas.

lo peor

- **EL DISEÑO DE LOS PERSONAJES** podría haber sido aún mejor teniendo en cuenta que la anterior versión salió un año antes.
- **LOS LUCHADORES**, pues 16 personajes ya no son suficientes.

alternativas

Pese a que la consola lleva ya algún tiempo en el mercado aún no existe competencia directa para él. Eso sí, si apuramos un poco (bueno, bastante) en el género, es posible encontrar combates cuerpo a cuerpo en **«Buffy: The Vampire Slayer»**. Aunque, desde luego, **«Dead or Alive 3»** está bastante por encima en los apartados técnicos.

GRÁFICOS Los personajes tienen un nivel alto (aunque podían ser aún mejores), pero los escenarios son flipantes, lo mejor del juego. **85**

SONIDO La cañera banda sonora tiene como broche 3 temas de Aeromisth, que le van muy bien al juego. Los efectos dan la talla. **82**

DURACIÓN Los 16 luchadores y 9 modos aseguran una cierta variedad, pero al no ser muy difícil, el juego se puede "gastar" un poco pronto. **75**

DIVERSIÓN La sencillez del control os permitirá jugar combates sin complicaros mucho la vida, lo cual está muy bien si jugáis con amigos. **82**

PUNTUACIÓN FINAL 82

valoración

Sin contar con el hecho de que se trata de un juego de control más bien simple (hay bastante gente que prefiere el estilo más complejo de «Tekken»), no cabe duda de que estamos ante un juego de lucha muy vistoso a nivel gráfico. Por supuesto, las mareantes curvas de las chicas invitan a jugar un combate tras otro y disfrutar con las decenas de efectos gráficos que se ven en cada escenario. Se le echa en falta movimientos nuevos y algún personaje más para haber llegado aún más lejos, pero es un gran juego de lucha.

■ SHOOT 'EM UP ■ ACCLAIM ■ 1 - 4 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 69 € (11.480 ptas.) ■ + 18 años ■ Lanzamiento: 29 agosto



CAZAR "DINOS" armado con un arco es la única manera que Tal´Set tiene de derrotar al malvado Lord Tyrannus y volver a su época. Menos mal que es un guerrero indio listo para casi todo (incluido volar).

LA CAZA DEL DINOSAURIO

Así se desarrolla cualquier nivel de «Turok Evolution»:

1. **LOS VIDEOS** realizados con el motor del juego nos dan las instrucciones básicas para acabar cada misión.

2. **LOS TIROTEOS** son la parte más importante de cada fase. Ya sabéis, no tenemos que hacer prisioneros entre las filas de los Sleg.

3. **LOS PUZZLES** consisten, casi siempre, en recoger algún objeto clave o activar interruptores ocultos por el escenario.

INDIO GUSTA CAZAR DINOS

TUROK EVOLUTION

Cuando decimos que este personaje tiene pluma no nos referimos a que sea "rarito", sino a que es un indio que se dedica a cazar dinosaurios.

TALSET →

NUESTRO PERSONAJE es un guerrero indio que viaja en el tiempo hasta una tierra dominada por enormes dinosaurios carnívoros.

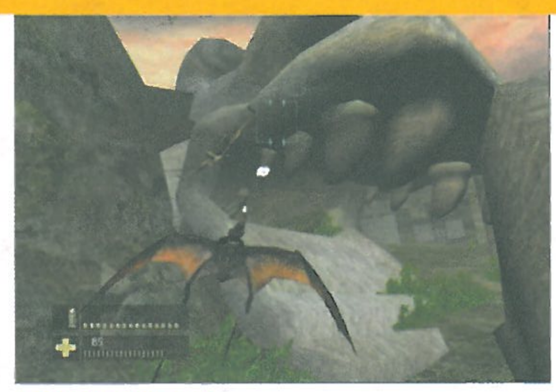
■ **SALIR A LA CAZA DEL DINOSAURIO** se ha convertido en el deporte favorito de la familia Turok. Esta tribu india lleva ya cuatro entregas despachándose Tiranosaurios en N64 pero hasta ahora no conocíamos el principio de la historia. Por fin vamos a ponernos en la piel del guerrero Tal´Set, un piel roja que no se anda con chiquitas, para conocer de primera mano cómo empezó todo esto de los viajes en el tiempo, ya que «Turok Evolution» es la precuela de toda la saga. Una vez más se trata de un "shooter" en primera persona (de esos en los que sólo vemos nuestro arma y un punto de mira) en el que además de disparar tendremos que resolver pequeños puzzles y encontrar la salida de algunos laberintos. Y todo esto mientras unos dinosaurios hambrientos intentan merendarnos.

→ **LA AMBIENTACIÓN "SELVÁTICA" DE LOS 15 NIVELES** es uno de los puntos fuertes del nuevo Turok. Junto a la presencia de animales pacíficos y escenarios interactivos (que, por ejemplo, nos permiten cortar árboles para lanzarlos sobre los enemigos) nos enfrentamos a





LOS 15 ESCENARIOS están ambientados en un mundo selvático, aunque también visitamos templos abandonados.



LAS FASES DE VUELO consisten en disparar a todo lo que se mueva con un pterodáctilo armado hasta las garras.



LOS ENEMIGOS MÁS PODEROSOS tienen puntos débiles, como la mochila de gas en la espalda de los que usan lanzallamas. Si apuntamos con cuidado, nos los podemos cargar de un sólo disparo. Eso sí, como nos pillen...





unos enemigos de tamaño impresionante. Pero no todos los dinosaurios son malos, sino que también podemos protagonizar algunas fases de vuelo a lomos de pteranodón acorazado, al estilo de «Panzer Dragoon». En cualquier caso, el motor gráfico petardea, y perjudica bastante el control de nuestro bicho alado. Vamos que, inexplicablemente, el apartado técnico ha fastidiado este prometedor "shooter".

LAS FASES DE INFILTRACIÓN

Nos sólo se trata de freir a tiros todo lo que se mueva. En «Turok Evolution» también tenemos que superar algunas fases de infiltración en las que lo importante es no ser descubierto. Si hacemos saltar la alarma estamos perdidos, pero aprovechando que son fases nocturnas, podemos usar nuevas técnicas:



ELIMINAR A LOS GUARDIAS a distancia, y mucho mejor si es con el arco, ya que no suena.



ATACAR POR DETRÁS y con un arma contundente para no dar tiempo a reaccionar a los Sleg.



EVITAR LOS FOCOS o fundirlos de un tiro, porque así podemos confundirnos con las sombras.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **LA AMBIENTACIÓN**, tanto por los alucinantes dinosaurios, como por los escenarios de la selva.
- **LAS FASES DE VUELO**, que le añaden más variedad al desarrollo, aunque no sean gran cosa.

lo peor

- **EL APARTADO TÉCNICO**, se parece más a un juego de N64 mejorado que a la nueva generación.
- **LA DIFICULTAD** en las fases de vuelo se dispara, mientras que otros niveles son coser y cantar.

alternativas

El mejor "shooter" que hay en Xbox, y seguramente el mejor que ha aparecido en cualquier consola, es **«Halo»**, superior a «Turok Evolution» en todos sus aspectos. Algo más cortos, pero tan variados como Turok y con una ambientación de lujo están **«Medal of Honor» y «007 Nightfire»**, con un gran multijugador.

- **GRÁFICOS** Los escenarios "selváticos" son muy bonitos, pero el motor da tirones, los enemigos son muy poligonales y hay "popping". **73**
- **SONIDO** La música es brillante y el doblaje al castellano es bueno, pero algunos efectos, como los monos, dan más risa que otra cosa. **87**
- **DURACIÓN** Tenemos Turok para rato. Los 15 escenarios están divididos en más de 40 subniveles, y encima el multijugador está bien. **86**
- **DIVERSIÓN** El argumento es bastante simplón, pero gracias a los constantes enfrentamientos, el juego mantiene el interés. **77**

PUNTUACIÓN FINAL 78

valoración

Una ambientación jurásica y un montón de armas son los mayores atractivos de este "shoot 'em up" en primera persona. Aunque el juego está lleno de buenas ideas, al final "pasamos" de los escenarios interactivos y de las fases de vuelo y nos quedamos con lo más divertido, que son los tiroteos. Es un buen juego dentro de su género, pero no es todo lo que se esperaba.
(La nota final corresponde a la versión de Xbox. Las de PS2 y GC las podéis ver en las respectivas guías de compras)

SELECCIÓN HOBBY CONSOLAS



LOS FAVORITOS DE LA REDACCIÓN

1 Halo
PUNT. HC 93 · MESES A LA VENTA 9
Nosotros también estamos bastante convencidos de que este shooters es uno de los mejores de la historia.

2 Medal of Honor Frontline
PUNT. HC 92 · MESES A LA VENTA 1
Aparte de los que estuvieran allí de verdad, los que han jugado a este título han vivido la II GM como casi nadie.

3 Commandos 2
PUNT. HC 92 · MESES A LA VENTA 3
El género de la estrategia no fue muy popular, hasta la llegada de esta joya de los chicos de Pyro Studios.

4 FIFA 2003
PUNT. HC 93 · MESES A LA VENTA 2
Paco González y Manolo Lama son las guindas para un juego de fútbol que, sin duda, es todo un pastel.

5 Colin McRae 3.0
PUNT. HC 92 · MESES A LA VENTA 2
Seguro que si Colin McRae hubiera probado este juego antes de hacerse piloto, se habría metido a redactor.

6 Project Gotham
PUNT. HC 86 · MESES A LA VENTA 9
Pese a lo que dice en el título, en este juego no sale Batman, sino un montón de coches súper realistas.

7 TimeSplitters 2
PUNT. HC 91 · MESES A LA VENTA 2
Viajar por el tiempo puede llegar a ser muy peligroso, por eso es mejor ir bien equipado con un buen arsenal.

8 Jedi Knight II
PUNT. HC 85 · MESES A LA VENTA 1
Si el sable láser no os parece bastante para avanzar en el juego... ¡siempre podréis usar una pistola de plasma!

9 The Thing
PUNT. HC 89 · MESES A LA VENTA 2
En este juego, "la cosa" va de matar a "una cosa" que solo quiere "una cosa": comeros todas las... ¡cosas!

10 Dead or Alive 3
PUNT. HC 82 · MESES A LA VENTA 9
Aunque este juego sea de lucha, casi que nos da igual lo de los golpes y las llaves... ¡Las chicas están de miedo!

LOS PREFERIDOS DE...

Manuel del Campo
1 Medal of Honor
2 Commandos 2
3 Project Gotham
4 Halo
5 Colin McRae 3.0
6 FIFA 2003
7 The Thing
8 Dead or Alive 3
9 Silent Hill 2
10 NBA Live 2003

Javier Abad
1 FIFA 2003
2 Halo
3 Medal of Honor
4 Colin McRae 3.0
5 TimeSplitters 2
6 The Thing
7 Commandos 2
8 NBA Live 2003
9 Dead or Alive 3
10 Silent Hill 2

David Martínez
1 Halo
2 Medal of Honor
3 TimeSplitters 2
4 Jedi Knight II
5 Project Gotham
6 Commandos 2
7 Hitman 2
8 La Com. del Anillo
9 Soccer Slam
10 Colin McRae 3.0

Roberto Ajenjo
1 FIFA 2003
2 Colin McRae 3.0
3 Halo
4 Commandos 2
5 Jedi Knight II
6 Project Gotham
7 Wreckless
8 Time Splitters 2
9 Silent Hill 2
10 Dead or Alive 3

La lista de **Los Favoritos de la Redacción** se confecciona en base a las listas de los preferidos por los redactores de Hobby Consolas.



LOS MÁS ESPERADOS

1 Halo 2
La llegada de la segunda entrega del shoot'em up más impactante jamás visto en una consola es el mayor atractivo para los usuarios de esta bestial máquina de Microsoft.

2 Splinter Cell
En breve vamos a poder comprobar si este oscuro personaje se convierte, como más de uno ya ha dicho, en el Solid Snake de Xbox. Desde luego, no le van a faltar habilidades...

3 Soul Calibur 2
Con permiso de «Tekken», el juego de lucha que más impacto causó fue «Soul Calibur», de Dreamcast. Por eso es normal que haya tantas ganas de que llegue la segunda entrega.

4 Dead or Alive Extreme
¿Un simulador de volley ball, uno de los juegos más esperados? Teniendo en cuenta que podremos disfrutar de las chicas de «DoA» en bikini, no nos extraña lo más mínimo.

5 Metal Gear Substance
Snake no va a dejar que sus aventuras sean exclusivas de PS2, por eso va a salir en esta esperada pseudo-secuela de «MGS2», que incluirá extras y muchas sorpresitas ocultas.

6 Kakuto Chojin
Microsoft nos ha vendido este juego como la nueva revolución técnica en el género de la lucha, que además incorporará una jugabilidad fantástica. ¿Serán capaces de ello?



VUESTROS FAVORITOS

Pos.	Juego	PUNT. HC	MESES A LA VENTA	Comentario
1	Halo	93	9	Nunca coger un bazooka y liarse a tiros resultó tan emocionante como en esta joya creada por Microsoft.
2	FIFA 2003	93	2	Si tu equipo no da la talla en la Liga, cómprate este juego y prepárate para dejar las cosas en su sitio.
3	Commandos 2	92	3	Para que digan que los españoles no damos "guerra" en esto de los juegos, aquí tenéis la mejor estrategia.
4	TimeSplitters 2	91	2	¿Quién dijo que los shoot'em ups no podían tener un estilo simpático? Lo mejor del juego, el multijugador.
5	Colin McRae 3.0	92	2	Este simulador ha acabado con las ganas que teníais de un juego de coches realista a tope en Xbox.
6	La Comunidad del Anillo	84	2	Si no fuisteis a ver la primera de las pelis del Anillo, con este juego tenéis la oportunidad de conocer la historia.
7	Wreckless	86	8	En este juego de coches lo más importante no es llegar el primero, sino llegar entero al final de la misión
8	Buffy the Vampire Slayer	75	4	Una de las chicas más guapas de TV, en un beat'em up lleno hasta arriba de vampiros. ¿No es como un sueño?
9	ISS 2	82	7	Buena calidad en general para un título que, sin ser como el «Pro», cumple como juego de fútbol.
10	007 Agent Under Fire	84	4	James Bond sigue teniendo el mismo encanto que hace 20 años, como demuestra el éxito de este shooter.



JEFE MAESTRO

ESTE SOLDADO DEL FUTURO, que cuenta con la ayuda de una moderna armadura inteligente, tiene alucinados a los usuarios de Xbox, con un juego de acción cargado de efectos gráficos y otras virguerías que, varios meses después de salir al mercado, aún no ha sido superado por ningún otro título. Su segunda parte está a punto de ver la luz, y ya es el juego más esperado de Xbox.

XBOX



Fútbol	Puntuación
1 FIFA 2003	93
2 ISS 2	82
3 Mundial FIFA 2002	80

Aventura	Puntuación
1 The Thing	89
2 La Com. del Anillo	84
3 Silent Hill 2	82

Varios	Puntuación
1 Tony Hawk 4	90
2 Aggressive Inline Skat.	90
3 Jet Set Radio Future	78

Shoot'em up	Puntuación
1 Halo	93
2 Medal of Honor	92
3 TimeSplitters 2	91

Lucha	Puntuación
1 Dead or Alive 3	82
2 Hunter The Reck.	82
3 Buffy The Vamp. Slayer	75

Acción	Puntuación
1 Max Payne	84
2 Spiderman.	81
3 Terminator	70

Plataformas	Puntuación
1 Blinx	84
2 Crash Bandicoot	80
3 No disponible	--

Estrategia	Puntuación
1 Commandos	92
2 Munch's Oddysee	61
3 No disponible	--

Rol	Puntuación
1 Morrowind	87
2 No disponible	--
3 No disponible	--

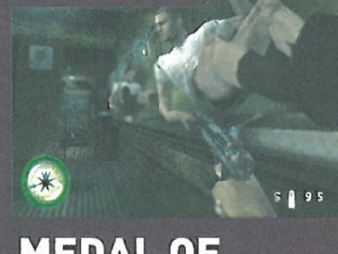
Velocidad	Puntuación
1 Colin McRae 3.0	92
2 F-1 2002	87
3 Project Gotham	86

Deportivos	Puntuación
1 NBA Live 2003	92
2 NBA Inside D. 2003	88
3 Slam Tennis	81

Imprescindibles
por orden alfabético

- AGGRESSIVE INLINE SK.
- COLIN MCRAE 3.0
- COMMANDOS 2
- DEAD OR ALIVE 3
- FIFA 2003
- HALO
- LA COM. DEL ANILLO
- TIMESPLITTERS 2
- THE THING
- WRECKLESS

El juego de las navidades



MEDAL OF HONOR FRONT.

Un tiempo después de que este juego arrasara el mercado de PlayStation 2, llega a la consola de Microsoft con unos gráficos mejorados, y nuevas opciones como el modo multijugador para cuatro personas. Si te gustan los juegos de disparos, cómpralo ya.

EN BUSCA DE LA ÚLTIMA TECNOLOGÍA

LOS FUTUROS JUEGOS PARA XBOX

La consola de Microsoft todavía tiene que demostrar por qué está considerada la más potente del mercado. Por esa razón, los próximos títulos que serán lanzados para esta consola intentarán aprovechar al máximo todas sus posibilidades. Por un lado nos encontraremos con juegos que buscarán el mayor aprovechamiento gráfico -‹Halo 2›, ‹Doom III›-, otros que pondrán en práctica las opciones online -‹True Fantasy Live Online›- y algunos que explorarán nuevas formas de juego -‹Fable›, ‹Kameo›-.

LOS DATOS QUE TIENES QUE CONOCER

- Número de juegos en desarrollo: **150 aproximademente**
- Número de companías que están desarrollando juegos para Xbox: **Más de 60**
- Compañías que más importantes en el desarrollo de juegos para Xbox: **Microsoft, Rare, Tecmo**
- Géneros más apoyados en los futuros lanzamientos: **Aventura de acción, shooters, rol**
- Novedades jugables para el 2003: **Juego online desde el 14 de marzo**

LANZAMIENTO→ En Japón: Octubre 2003 En España: Diciembre 2003

LOS DISPAROS serán los protagonistas indiscutibles del juego, pero «Halo 2» hará gala de una gran profundidad.

HALO 2

El jefe maestro sigue de caza

- Compañía: **Microsoft**
- Género: **Shoot´em up subjetivo**

→DE QUÉ VA ¡Pobre Jefe Maestro! Tras enfrentarse en su primer juego a un grupo de alienígenas hostiles en un planeta lejano, este soldado de élite futurista regresa a casita sólo para descubrir que los aliens se han reagrupado, han aumentado su ejército y encima pretenden vengarse atacando la Tierra directamente. Para acabar con ellos, utilizaremos un vasto arsenal por medio de una vista en primera persona, con fases estratégicas y otras en las que tendremos que pilotar un jeep y un quad para avanzar.

→SUS PUNTOS FUERTES: El lanzamiento de Xbox no hubiera sido lo mismo sin la "tralla" que metió el Jefe Maestro, protagonista de uno de los shoot´em up subjetivos más impresionantes que hemos probado. «Halo» tenía gráficos alucinantes y una jugabilidad tremenda (¿dónde estudiarían esos enemigos para ser tan listos?). Esta segunda parte retomará el argumento de la primera, pero nos "amenaza" con mejorar su calidad visual usando diferentes innovaciones técnicas.
Además, el juego aprovechará el nuevo sistema de partidas online que se pondrá en marcha en próximo mes de marzo, llamado Xbox Live!, con lo que la jugabilidad aumentará considerablemente.



LA ILUMINACIÓN GLOBAL creará un mundo de efectos y sombras en tiempo real que promete ser insuperable. Todo gracias a la utilización de un motor gráfico muy potente.



LA LUCHA EN EQUIPO será fundamental durante el juego para resolver con éxito las difíciles misiones.



LOS ALIENS VUELVEN y esta vez van a atacar a la tierra directamente. El jefe maestro se lo impedirá.



EL JEFE MAESTRO lucirá un aspecto mucho más sofisticado y espectacular en esta nueva entrega.

LANZAMIENTO→ En USA: Octubre 2003 En España: Finales 2003

DOOM III
Regresa el padre de los shooters

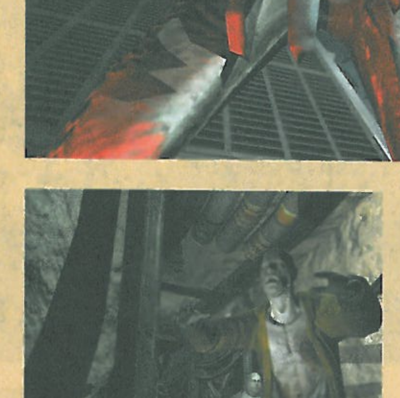
- Compañía: **Id Software**
- Género: **Shoot'em up subjetivo**

→DE QUÉ VA: El padre de los shoot'em up vuelve a enfrentar a un marine con un montón de aliens, pero esta vez estará más enfocado a hacernos pasar auténtico miedo. ¿Más aún? Sí, habrá acción a raudales, aderezada con un argumento muy elaborado –algo raro en el género–, un gigantesco escenario sin fases separadas y algún que otro puzzle, pero también los sustos serán constantes, y es que viendo el aspecto de los enemigos casi más parece un sucedáneo de la saga «Resident», que la tercera perte de «Doom».

→SUS PUNTOS FUERTES: El apartado gráfico va a ser el punto fuerte del juego, gracias a la impresionante calidad –muy cercana a la de los vídeos FMV– de los personajes, sus detalladas animaciones y la ausencia total de defectos gráficos, como ralentizaciones o el tan temido "clipping". Se dice que el motor gráfico será el más potente utilizado jamás en un juego.

LAS ESCENAS DE TERROR serán habituales en esta nueva edición de la saga que dio nombre al género del shooter.






LANZAMIENTO→ En Japón: Diciembre 2002 En España: Marzo 2003



LOS EXTRAS serán la gran novedad de esta especie de "remake" de «Metal Gear 2», pues el juego será casi el mismo.

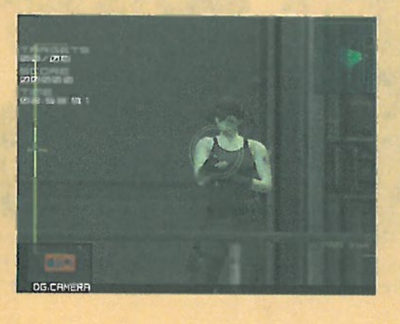
METAL GEAR SUBSTANCE
Una nueva ración de Snake

- Compañía: **Konami**
- Género: **Aventura de acción**

→DE QUÉ VA: Un agente secreto especial se infiltra en dos lugares tomados por un grupo de terroristas, que han robado un arma nuclear y amenazan con usarla. La única solución es poner en práctica las técnicas de infiltración que aprendimos en la academia de espías para poder neutralizar el arma antes de que estos malandrines puedan activarla. Esta reedición incluirá intacto el mismo juego que salió en PS2, 200 misiones de entrenamiento nuevas, modos extra, otros personajes, nuevos trajes... y más sorpresas.

→SUS PUNTOS FUERTES: La segunda parte, que salió ya en PS2, es para muchos el mejor juego de la historia. Si a esto le añadimos todos los extras y sorpresas que esconderá el juego, el éxito está asegurado entre sus fans.






LANZAMIENTO→ En Japón: **Diciembre 2002** En España: **Febrero 2003**

LAS BELLAS LUCHADORAS de la saga «Dead or Alive» van a demostrar que saben hacer muchas más cosas además de repartir estopa, en este original juego lleno de opciones y propuestas divertidas.

DEAD OR ALIVE XTREME BEACH VOLLEYBALL

Las guerreras de vacaciones

- Compañía: **Tecmo**
- Género: **Deportivo**

→DE QUÉ VA: No os hagáis líos, porque aunque lo parezca, este juego no va de volley playa. Al menos no en su totalidad. Su género se llamará "fantasy sports simulation", y tenéis derecho a realizar todas las interpretaciones que se os ocurran ante esa definición. Y es que, además del volley playa, el juego estará repleto de opciones, retos, modos de juego e incluso minijuegos, ¡que incluirán concursos de baile y de belleza! Y además contará con extras tan jugosos como una banda sonora con 20 temas!

→SUS PUNTOS FUERTES: ¿Os parece poco tener a las explosivas luchadoras de «Dead or Alive» en bikini, sin ganas de partirse la cara y solas (los hombres no están invitados a este juego) en una isla paradisiaca? Pues a eso tenéis que añadirle que las posibilidades de configuración, incluidos 100 bikinis a elegir...



EL VOLLEY PLAYA será una de las competiciones que aparecerán en el juego, pero no la única. Habrá concursos de baile y de belleza y otros deportes playeros la mar de divertidos.



LOS ESCULTURALES CUERPOS de estas chicas serán sin duda uno de los reclamos de este original juego.



LOS DESARROLLADORES, llamados Ninja Team, están poniendo mucho empeño en las animaciones.



EL CONTROL será de lo más sencillo, siguiendo la línea marcada por la serie de lucha «Dead or Alive».



LANZAMIENTO→ En Japón: Febrero 2003 En España: Finales 2003

NINJA GAIDEN
Peleas con aire oriental

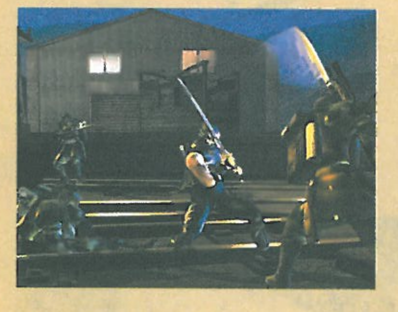
■ Compañía: **Tecmo**
■ Género: **Aventura de acción**

→DE QUÉ VA: La idea del juego surgió mientras los miembros del Ninja Team estaban desarrollando «Dead or Alive 3». Aprovechando su potente motor 3D se les ocurrió que estaría bien resucitar el «Ninja Gaiden» original (un clásico que salió para NES, Game Boy y Mega Drive, entre otras consolas), y situar a Kunai, su protagonista, en el centro de una aventura de infiltración, con multitud de puzzles y, por supuesto, cientos de enemigos de ultratumba.

→SUS PUNTOS FUERTES: Los combates contra varios enemigos serán la parte fundamental del juego. Kunai podrá realizar combos cuerpo a cuerpo y utilizar distintos tipos de armas a cual más efectiva. El protagonista también tendrá la posibilidad de descolgarse desde el techo para sorprender a sus enemigos. En cuanto a la técnica, destacarán los movimientos de los personajes y los escenarios 3D repletos de elementos dinámicos como agua y chispas.



EL SISTEMA DE CONTROL resultará muy completo, ya que nos permitirá aprovechar los objetos del escenario.









LANZAMIENTO→ En Japón: Diciembre 2002 En España: Marzo 2003



A LOMOS DE UN EXTRAÑO DRAGÓN recorreremos parajes alucinantes mientras disparamos usando el punto de mira

PANZER DRAGOON ORTA
Un dragón con puntería

■ Compañía: **Sega**
■ Género: **Shoot'em up**

→DE QUÉ VA: Como en las anteriores entregas que salieron para Saturn, el desarrollo de este juego nos llevará por caminos prefijados mientras nos encargamos de dar cera a un montón de enemigos disparando a través de nuestro punto de mira, montados a lomos de un extraño dragón. En realidad el planteamiento es el mismo de un matamarcianos clásico, pero con un estilo gráfico sorprendente.

→SUS PUNTOS FUERTES: El dragón al que manejaremos cambiará cada vez que presionemos un botón, produciéndose un alucinante "morphing" que le transformará en un animal aún más feroz. Otro de los elementos destacados serán los escenarios, de los más bonitos que se podrán ver en cualquier juego, con un estilo fantástico alucinante y unos efectos gráficos de primera calidad.











LANZAMIENTO→ En Japón: Diciembre 2002 En España: Diciembre 2002

SPLINTER CELL

Espía como puedas

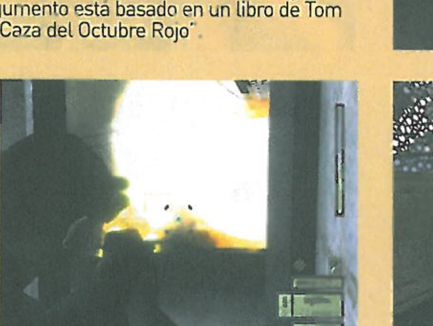
- **Compañía:** Ubi Soft
- **Género:** Aventura de acción

→DE QUÉ VA: El protagonista será Sam Fisher, un miembro de la Agencia de Seguridad Nacional cuya misión será desmontar una conspiración terrorista que amenaza la paz mundial. y como los Splinter Cell, que es así como se llaman estas fuerzas especiales, siempre trabajan solos, la clave está en demostrar las habilidades en la infiltración, con infinidad de movimientos posibles, así como en el uso de todo tipo de artilugios y gadgets de espía. Y, por supuesto, en darle al gatillo cuando haga falta.

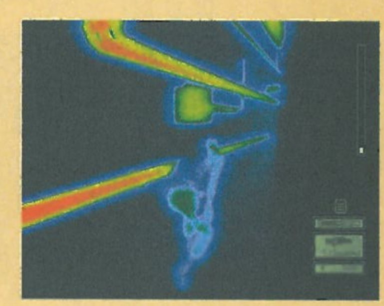
→SUS PUNTOS FUERTES: Este juego ha sido elegido como el mejor en la última feria del E3 celebrada en Los Angeles. Aunque su desarrollo recuerda mucho al de «Metal Gear», y por tanto no podemos hablar de un planteamiento original, este juego mostrará un apartado técnico espectacular, destacando las animaciones y los efectos de luz en tiempo real. Además, su argumento está basado en un libro de Tom Clancy, el escritor de "Pánico Nuclear" o "La Caza del Octubre Rojo".



LA INFILTRACIÓN será la clave en este juego de acción y espionaje, que contará con un gran apartado técnico.









TRUE FANTASY ONLINE

Un mundo lleno de posibilidades... a través de red

- **Compañía:** Microsoft
- **Género:** Juego de rol

→DE QUÉ VA: Estamos ante un juego que combinará el rol con las partidas online. En él, hasta doce jugadores podrán formar un grupo de aventureros y recorrer el mundo persistente más detallado que se puede imaginar. Nuestras posibilidades irán desde dedicarnos a un trabajo "normal" (como la pesca o la cocina) hasta convertirnos en los reyes de un país fantástico, aunque el desarrollo estará principalmente orientado hacia el combate.

→SUS PUNTOS FUERTES: Miles de usuarios se encontrarán a la vez en el universo de «True Fantasy Live», y podrán comunicarse en tiempo real gracias al micrófono y a los auriculares que incluye el kit de conexión a Xbox Live. Este juego está llamado a ser uno de los que mejor aprovechen las posibilidades online de Xbox.



LOS PROTAGONISTAS irán cambiando su aspecto a medida que avanza el juego, e incluso podrán ganar nuevas habilidades.









LANZAMIENTO→ En Japón: Verano 2003 En España: 2004

BREAK DOWN
Cazar monstruos a puñetazos

- Compañía: **Namco**
- Género: **Beat 'em up**

→DE QUÉ VA: Aunque de momento lo único que se ha mostrado ha sido un vídeo, durante el pasado Tokyo Game Show, todo indica que se tratará de un juego de acción en primera persona en el que, en lugar de disparar, tendremos que repartir puñetazos a diestro y siniestro. Nuestro papel será el de dos miembros de las fuerzas especiales, un chico y una atractiva luchadora, que se tendrán que enfrentar a interminables oleadas de monstruos salidos de un experimento biológico secreto del gobierno (qué casualidad).

→SUS PUNTOS FUERTES: Cada cierto tiempo podremos utilizar un golpe especial, de efectos demoledores, en el que nuestros puños se iluminan como si se hubieran puesto al rojo vivo. Además otra de las grandes apuestas de «Break Down» será un apartado visual muy espectacular, en el que, sobre todo, destacarán las expresiones faciales de los personajes y los modelos de los enemigos.

NUESTRA COMPAÑERA nos acompaña a un laboratorio lleno de monstruos. Menos mal que sabe pelear.








LANZAMIENTO→ En USA: Junio 2003 En España: Finales de 2003



LAS DECISIONES que tomemos durante el juego irán modelando a nuestro personaje. ¿Queréis que tenga buen rollo o sea un...?

FABLE
El juego que dura toda una vida

- Compañía: **Microsoft**
- Género: **Juego de rol**

→DE QUÉ VA: Controlaremos a un joven aldeano que se convertirá, a lo largo de su vida, en el héroe que salve a su país o en un tirano. Todo dependerá de nuestras decisiones (¡glups!). Incluso el mundo se adaptará, haciéndose más oscuro o confortable, así que cada partida que juguemos va a ser completamente diferentes a las demás.

→SUS PUNTOS FUERTES: Peter Moulyneaux, el creador de joyas como «Black & White» o «Populous», lleva años empeñado en crear el RPG perfecto. Dispone de la potencia de Xbox (el disco duro le va a venir de perlas) y de kilos de talento para lograrlo, pero ¿qué se ha sacado esta vez de la manga? «Fable» (antes «Project Ego») nos permitirá crear un personaje y ver cómo cambia según resuelve situaciones en un mundo "vivo". Por ejemplo, según el ejercicio que hagamos, tendremos más fuerza para manejar mejores armas.






LANZAMIENTO→ En Japón: **Noviembre 2002** En España: **Marzo 2003**

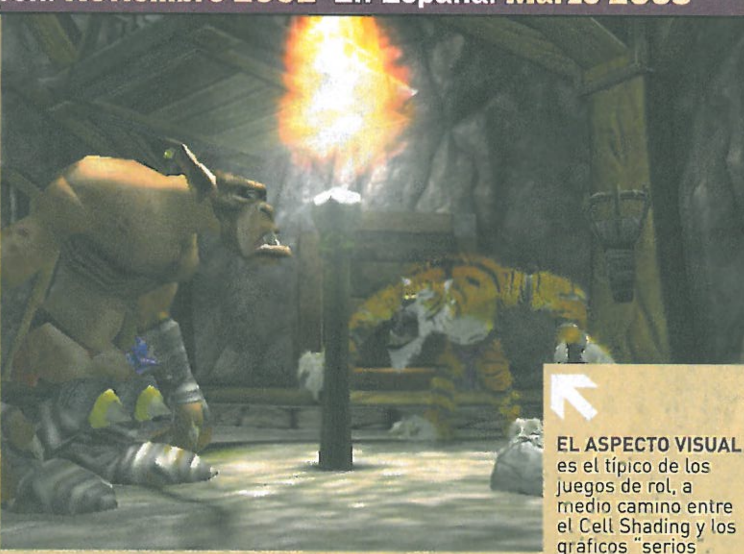
KAMEO: ELEMENTS OF POWER

La "señora" de las bestias

- **Compañía:** Rare
- **Género:** Aventura de acción

→DE QUÉ VA: Kameo es una joven que habita en un extraño mundo poblado de monstruos, y tiene un extraño don: es capaz de controlar a las bestias que habitan en su planeta. Con esta base argumental comenzará un original juego que mezclará el estilo de los juegos de aventura y el rol, y en el que asistiremos al enfrentamiento de dos clanes.

→SUS PUNTOS FUERTES: Este será el primer juego que Rare, después de su larga y fructífera relación con Nintendo, realice para Xbox. Como suele ser habitual en los juegos de esta compañía, la originalidad en el desarrollo y la calidad técnica -que se demostrará sobre todo en el diseño de los personajes y decorados- serán la señas de identidad de este curioso juego.



EL ASPECTO VISUAL es el típico de los juegos de rol, a medio camino entre el Cell Shading y los gráficos "serios".





LANZAMIENTO→ En Japón: **Abril 2003** En España: **Finales de 2003**



LOS COMBATES contra las dos razas alienígenas serán los protagonistas de esta reedición de un juego de gran éxito en PC.

STARCRAFT GHOST

Combates en el espacio exterior

- **Compañía:** Blizzard
- **Género:** Aventura de acción

→DE QUÉ VA: El universo del primer «Starcraft» (un juego de estrategia en tiempo real que sólo apareció en N 64) se ha transformado ligeramente para dar cabida a una aventura táctica en la que controlamos a Nova, una marine espacial encargada de "eliminar presencias hostiles". Gracias a su traje blindado y a las armas, podremos mandar de vuelta a su planeta a los Protoss y los Zerg, las dos razas alienígenas que pelean por el control del universo.

→SUS PUNTOS FUERTES: Además de las típicas armas de fuego, Nova podrá utilizar poderes psíquicos para controlar a sus enemigos. Aunque si las cosas se ponen feas, nada como "tirar" del innovador sistema de puntería, que nos permitirá acabar con varios bichos de una ráfaga. Los escenarios, además de un tamaño considerable, incluirán secretos y zonas ocultas.





OTROS JUEGOS XBOX

ESTOS SON ALGUNOS DE LOS JUEGOS más importantes que también llegarán a Xbox durante el año que viene:

- **PERFECT DARK**
  Compañía: **Rare**
  Género: **Shooter Subjetivo**
- **SUDEKI**
  Compañía: **Microsoft**
  Género: **Juego de rol**



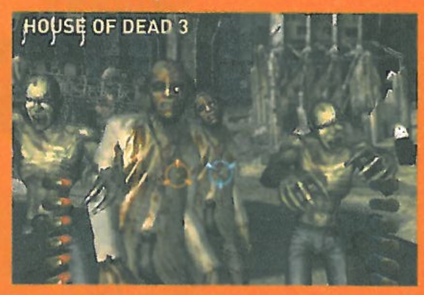
SUDEKI

- **MORTAL KOMBAT DEADLY ALIANCE**
  Compañía: **Midway**
  Género: **Lucha**
- **INDIANA JONES**
  Compañía: **Lucasarts**
  Género: **Aventura de acción**



INDIANA JONES

- **PROJECT GOTHAM 2**
  Compañía: **Bizarre**
  Género: **Velocidad**
- **SOUL CALIBUR 2**
  Compañía: **Namco**
  Género: **Lucha**
- **BANJO KAZOOIE**
  Compañía: **Rare**
  Género: **Plataformas**
- **HOUSE OF DEAD 3**
  Compañía: **Sega**
  Género: **Disparos**



HOUSE OF DEAD 3

- **ENTER THE MATRIX**
  Compañía: **Infogrames**
  Género: **Aventura de acción**
- **BLACK & WHITE 2**
  Compañía: **Microsoft**
  Género: **Juego de rol**
- **CONQUER**
  Compañía: **Rare**
  Género: **Plataformas**



GAME BOY ADVANCE

LOS MEJORES JUEGOS PARA LA PORTÁTIL DE NINTENDO CLASIFICADOS POR GÉNEROS

Plataformas

El nivel de los plataformas en la portátil de Nintendo es altísimo. Y Mario, como siempre, tiene mucho que decir...

CRASH BANDICOOT XS



■ 52,95€ ■ 1 JUGADOR
■ CASTELLANO
■ UNIVERSAL INT. ■ T.P.



A lo largo de 20 largos niveles repartidos en 6 mundos, saltamos de plataforma en plataforma y acabamos con los enemigos que se nos van poniendo por delante, para intentar salvar al mundo del hechizo que le ha echado el malvado Cortex, el archienemigo de Crash en todos sus juegos. Muy recomendable.

valoración Mantiene las virtudes de la saga: variado y entretenido desarrollo, gran nivel técnico, y muchas horas de diversión. Muy completo. **82**



EL PLANETA DE LOS SIMIOS

■ 29,95€ ■ 1 JUGADOR
■ CASTELLANO
■ UBI SOFT ■ T.P.



Basado en el argumento de la película original (esa en la que salía Charlton Heston), éste juego nos ofrece un desarrollo muy del estilo de las aventuras en 16 bits, con pequeños puzzles, saltos, enemigos simiescos, en fin, que es un juego más o menos interesante, aunque no para tirar fuegos artificiales, claro.

valoración Un plataformas con sus dosis aventura y de acción, bonito, aunque parece más un juego de la época de los 16 bits. **80**

RAYMAN ADVANCE



■ 39,95€ ■ 1 JUGADOR
■ CASTELLANO
■ UBI SOFT ■ T.P.



El juego con el que el simpático Rayman se estrenó en GBA es una versión casi idéntica del original que salió hace unos cuantos años en PlayStation y Saturn, pero con un apartado sonoro "pelín" más pobre. Muchas plataformas, decenas de enemigos, bastante difícil y largo, y un acabado visual muy cuidado y vistoso.



valoración Su psicodélica ambientación encierra un plataformas de toda la vida, de calidad, prácticamente un calco de la versión de PlayStation. **85**

SONIC ADVANCE

■ 54,95€ ■ DE 1 A 4 JUG.
■ CASTELLANO
■ SEGA ■ T.P.



Sonic el erizo, desde hace 11 años que nació siempre se ha caracterizado por protagonizar los juegos de plataformas más rápidos, y en su primera aparición estelar en GBA no iba a ser menos. Su atractivo desarrollo nos propone recorrer sus 12 fases, llenas de anillos, con Sonic y luego con sus amigos Tails, Amy y Knules.



valoración Un juego muy divertido lleno de plataformas, saltos, secretos, y mucha, mucha velocidad. Nadie se sentirá decepcionado. **84**

SUPER MARIO ADVANCE



■ 41,95€ ■ DE 1 A 4 JUG.
■ INGLÉS
■ NINTENDO ■ T.P.



El primer juego de Mario en GBA es en realidad una recopilación de dos viejos títulos de NES, «Mario Bros.» y «Super Mario Bros.2». Pero eso sí, con importantes mejoras en sus apartados gráfico y sonoro. Tan entretenido como siempre, permite el juego de hasta 4 jugadores con un solo cartucho, unidos por cable link.



valoración Se estrenó con la consola y nos dejó un poco fríos al ser una adaptación, mejorada, de dos juegos antiguos. Con todo, es muy bueno. **86**

SUPER MARIO WORLD

■ 44,95€ ■ DE 1 A 4 JUG.
■ CASTELLANO
■ NINTENDO ■ T.P.



La segunda entrega del fontanero de Nintendo es otra conversión, pero esta vez del «Super Mario World» de SNES, una auténtica obra maestra que arrasó allá por el 92. Sus ingredientes son los mismos: 96 mundos por explorar repletos de secretos, pero ahora, todo portátil.

valoración Plataformas divertidísimo, gracias al excelente diseño de sus niveles, al magnífico control y a sus muchos secretos. Imprescindible. **92**

YOSHI'S ISLAND



■ 44,95€ ■ DE 1 A 4 JUG.
■ CASTELLANO
■ NINTENDO ■ T.P.



Es un juego de Mario, pero atípico, pues el personaje que controlamos principalmente es el de Yoshi, que se encarga de cuidar al joven Mario (un bebé en pañales) en su aventura por rescatar a su hermanito Luigi. Divertido, largo y original, guarda como siempre muchos secretos.

valoración Un plataformas con Mario es garantía de diversión y calidad. Y éste no lo es menos, en lo más alto de las plataformas en 2D. **91**

WARIO LAND 4

■ 41,95€ ■ DE 1 A 4 JUG.
■ CASTELLANO
■ NINTENDO ■ T.P.



El malvado Wario tampoco se ha resistido y protagoniza un estupendo plataformas en la portátil más poderosa. Sigue la misma línea de calidad de sus anteriores tres entregas en Game Boy, aunque se desmarca en su desarrollo, pues ahora no es inmortal, pero a cambio tiene todas las "habilidades" desde el principio.

valoración Un plataformas variado, lleno de aventura, acción, buen humor, puzzles y sorpresas. Manejamos al "malo"..., pero es buenísimo. **87**

Acción/Aventura

Id preparando las balas y las neuronas, que aquí llegan las aventuras, cargadas de acción, enemigos y puzzles también.



BROKEN SWORD

- 49,95€ ■ 1 JUGADOR
- CASTELLANO
- REVOLUTION ■ T.P.



Divertida, genialmente realizada, y llena de buen humor, ésta es la primera (y única, por ahora) aventura gráfica en GBA. Su mecánica es sencilla, recorriendo escenarios, cogiendo y usando objetos, y hablando con los personajes para resolver puzzles muy sesudos.

valoración Adaptar a GBA una de las mejores aventuras gráficas de PlayStation no era fácil, pero el resultado es inmejorable y divertidísimo.



CASTLEVANIA

- 49,95€ ■ 1 JUGADOR
- CASTELLANO
- KONAMI ■ T.P.



Por la saga vampírica de Konami no parece que pasen los años, y así tenemos en GBA un nuevo capítulo en la línea de siempre: con una buena realización técnica (gráfica y sonora), volvemos a Transilvania en busca del conde Drácula, dando "cera" a todos el que se interponga en nuestro camino. Quizás sea un pelín corto.

valoración Con el espíritu tradicional de la saga, estamos ante un juego cuidado técnicamente, intenso y divertido, pero un poco corto.





CT SPECIAL FORCES

- 39,95€ ■ 1 Ó 2 JUG.
- CASTELLANO
- VIRGIN ■ +13



Una aventura de acción especialmente variada, en la que priman las fases de shooter (incluso usamos un fusil de francotirador), aunque también tenemos otras en las que pilotamos aviones, o nos tiramos en paracaídas. Además, técnicamente está en un buen nivel, con escenarios cuidados y estupendas animaciones.

valoración Un shooter variado, con dosis de aventura, gran calidad técnica, y mucha diversión para ofrecer... pero también se nos hace corto.



EXTREME GHOSTBUSTERS

- 49,95€ ■ 1 JUGADOR
- CASTELLANO
- WANADOO ■ T.P.



Una curiosa mezcla de acción con plataformas cuyo argumento nos obliga a recuperar las 12 partes de un misterioso cuadro para poner fin a la horda de espectros que se han adueñado de Nueva York. Y todo con dos protagonistas, cuyo control debemos ir alternando a lo largo de sus diferentes fases. Le falla la duración.

valoración Un juego la mar de entretenido, gracias a su original desarrollo y a su buen acabado técnico, pero se queda bastante corto. **76**



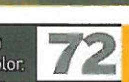
H. POTTER Y LA PIEDRA F.

- 44,95€ ■ 1 JUGADOR
- CASTELLANO
- ELECT. ARTS ■ T.P.



En su primera aventura en GBA, el niño-aprendiz de brujo más famoso del mundo tira de varita mágica, escoba, o de lo que haga falta para resolver puzzles, enigmas y, sobre todo, mover objetos y abrir puertas. Visualmente es muy bonito, con amplios y coloridos escenarios y buenas animaciones, pero le falta intensidad.

valoración Gráficamente es bonito, y es divertido hacer magia con Harry, pero esta aventura resulta menos profunda que en Game Boy Color.



H. POTTER Y LA CÁMARA S.

- 54,95€ ■ 1 JUGADOR
- CASTELLANO
- ELECT. ARTS ■ T.P.



La nueva aventura de Harry se sitúa en su segundo año en Hogwarts: cuando todo parecía que iba bien, algunos de sus compañeros empiezan a convertirse en piedra y a nosotros nos toca resolver el misterio. Un juego un tanto lineal en el que debemos ir resolviendo puzzles con los hechizos que nos van enseñando.

valoración Ofrece una historia bastante atractiva y estupendamente ambientada, pero en lo referente a su diversión, resulta poco variada.





LAS DOS TORRES

- 54,95€ ■ DE 1 A 4 JUG.
- CASTELLANO
- ELECT. ARTS ■ T.P.



Una aventura de acción en la que acompañamos a Frodo y al resto de los protagonistas del "Señor de los Anillos", en su misión de destruir el Anillo Único y acabar con los planes del malvado Saruman. Niveles y niveles llenos de orcos y demás siniestras criaturas con las que nos enfrentamos a base de espadazos y hechizos.

valoración Un juegazo lleno de acción con dosis de rol para hacerlo aún más divertido. Ni los orcos podrían evitar que nos lo compráramos. **85**



METROID FUSION

- 52,95€ ■ 1 JUGADOR
- CASTELLANO
- NINTENDO ■ T.P.



La saga aventurera protagonizada por Samus Aran se estrena en GBA conservando las señas de identidad que siempre la han caracterizado: grandes dosis de exploración, mucho disparo, alienígenas a mansalva y una ambientación de lujo. Variada y divertidísima.

valoración Un desarrollo intenso en todos sus niveles, con bastante profundidad, mucha variedad y genialmente ambientado. Imprescindible.



SPYRO 2: S. OF FLAME



- 53,95€ ▪ 1 JUGADOR
- CASTELLANO
- VIVENDI ▪ T.P.



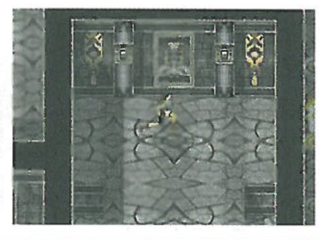
El pequeño dragón Spyro salta, planea y escupe fuego en esta aventura, que es la segunda que protagoniza en GBA. Está realizada con perspectiva isométrica y se desarrolla en enormes escenarios de lo más colorista. Un título lleno de calidad, variedad, gran jugabilidad por un estupendo control, y mucho, mucho humor.

valoración Las aventuras de Spyro siempre acaban pareciendo iguales, un hándicap importante pese a que son realmente muy divertidas.



TOMB RAIDER

- 49,95€ ▪ 1 JUGADOR
- CASTELLANO
- UBI SOFT ▪ +16



Nuestra querida arqueóloga imita en este cartucho el estilo de las versiones que todos hemos jugado mil veces. Lo hace con unos gráficos en perspectiva isométrica que cumplen la mar de bien, y con un sistema de juego similar al de los viejos tiempos... y con muchos interruptores. Pero se hace bastante reiterativo.

valoración Se trata de una buena adaptación de un juego que ha hecho historia y además, con un control cómodo, pero es poco variado.



TUROK EVOLUTION

- 52,95€ ▪ 1 JUGADOR
- CASTELLANO
- UNIVERSAL ▪ T.P.



El indio Tal'Set tiene la difícil misión de acabar con los dinosaurios que arrasaron su poblado y lo hace cargado de armas hasta los dientes por escenarios que recorre de izquierda a derecha y plagados de todo tipo de enemigos. Acción frenética sin más sorpresas, pues de originalidad tiene poco y técnicamente es normalito.

valoración De vez en cuando mola "apagar" el cerebro y jugar con un juego de acción pura y dura que sólo exija reflejos y mucha puntería...



XXX



- 49,95€ ▪ 1 JUGADOR
- INGLÉS
- ACTIVISION ▪ +13



No os lo vais a creer: somos un tío cachas que tiene que matar a unos delincuentes y salvar al mundo de una amenaza nuclear. Sí, ya sabemos que este argumento está más visto que el "Gran Hermano". Pues lo mismo pasa con el juego: salvo las fases en moto, el resto se parece demasiado a muchos que hemos visto antes.

valoración Los gráficos son buenos y las fases en 3D con la moto son un aliciente, pero el resto ya lo conocemos de muchas otras veces.



Deportivos

Lo bueno que GBA sea portátil es que podemos ir al parque con ella y ponernos a hacer deporte... o mejor a "jugarlo".

DAVE MIRRA BMX 2



- 59,95€ ▪ 1 Ó 2 JUG.
- CASTELLANO
- ACCLAIM ▪ T.P.




Dave Mirra llega a GBA con el sistema de juego de su "primo" «Tony Hawk» y con la lección bien aprendida: corredores en 3D, animaciones suaves, un sistema de objetivos que ir cumpliendo, varios modos de juego, incluso alguno para dos jugadores, en fin, un título muy completo, variado y de lo más divertido.

valoración Inspirarse en otros juegos no es malo, si el resultado es tan bueno como el original. Cambia la tabla de skate por la bici, eso sí.

83

ISS ADVANCE



- 54,95€ ▪ 1 Ó 2 JUG.
- INGLÉS
- KONAMI ▪ T.P.



Los programadores de Konami se han basado en las excelentes versiones de su simulador que aparecieron para Super Nintendo a la hora de realizar esta entrega, y el resultado está en un nivel mu, pero que muy aceptable. Apuesta por la simulación pura y dura y ofrece una amplia gama de posibilidades de juego.

valoración A pesar de que se queda un poco corto en el número de competiciones disponibles y no contar con clubes, es un gran simulador.



ROLAND GARROS 2002

- 49,95€ ▪ DE 1 A 4 JUG.
- CASTELLANO
- WANADOO ▪ T.P.



El torneo más prestigioso de la ATP se puede jugar en la portátil de Nintendo, con ciertas novedades técnicas y en su sistema de juego que lo convierten en el juego de tenis más interesante de GBA. Es un simulador serio, con un control sencillo y un gran ritmo en sus partidos, que podemos jugar a dobles (con cable link).

valoración Es éste un estupendo simulador de tenis, con un serio planteamiento, pero que se hace muy divertido gracias a su buen control.



TONY HAWK'S P. SKATER 3



- 53,95€ ▪ DE 1 A 4 JUG.
- CASTELLANO
- ACTIVISION ▪ T.P.



Sólo el amo del skate podía protagonizar un cartucho con enormes personajes en 3D, una jugabilidad imbatible, y seis escenarios "curradísimos", enormes, y con elementos como transeuntes o coches. Y encima, varios modos de juego y un multijugador para 4. ¡Buahh!

valoración Vamos a ver, chicos, ¿qué es lo mejor de «TH3», su apartado técnico, o su diversión? Mecachis... no nos obliguéis a elegir...

85

Velocidad

Las carreras más veloces se corren también en GBA, en un género en el que destacan los simuladores de rally.

COLIN MCRAE RALLY 2.0

■ 49,95€ ■ DE 1 A 4 JUG.
■ INGLÉS
■ SPELLBOUND ■ T.P.



Este juego de "McRae en miniatura" nos ofrece dos modos de juego, Rally y Arcade. Podemos elegir entre cinco coches reales y su control es bastante técnico y realista, una de las características más importantes del juego: al principio cuesta acostumbrarnos a él, pero a medida que lo hacemos, la diversión se dispara.

valoración Carreras de rallies "en miniatura", pero realistas al máximo, con un apartado técnico notable que pone el listón muy alto.



DRIVER 2

■ 49,95€ ■ DE 1 A 4 JUG.
■ CASTELLANO
■ INFOGRAMES ■ +16



Tanner, el "prota" del juego, es un policía infiltrado en la mafia, que tiene que realizar los "trabajitos" que le encarguen los jefazos: perseguir rivales, llevar a miembros de la "familia", poner bombas, atracar bancos, etc... Y en cada misión, conducimos distintos coches. Una digna versión que mantiene el espíritu de la saga.

valoración Salvo algún fallo (como que la cámara a veces vaya mal), el motor gráfico trabaja y nos ofrece un juego largo, variado y divertido.



F-ZERO: MAXIM. VELOCITY



■ 41,95€ ■ DE 1 A 4 JUG.
■ INGLÉS
■ NINTENDO ■ T.P.



La velocidad se pone las pilas con esta versión de uno de los juegazos que más dieron que hablar en Super Nintendo. Además del mismo nombre, conserva los modos de juego, pero lo que han variado son los 15 nuevos circuitos, los 4 vehículos con que corremos, y además ahora incluye un modo a 4 jugadores "linkeados".

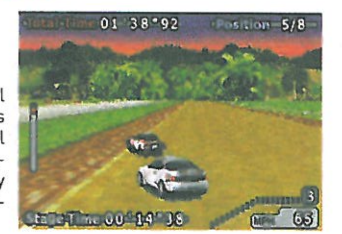
valoración Su sensación de velocidad, su buena realización técnica y su poder adictivo al descubrir sus secretos hacen de él una buena opción.



GT ADVANCE 2



■ 52,95€ ■ 1 Ó 2 JUG.
■ CASTELLANO
■ THQ ■ T.P.



A pesar de lo complejo que es el género de los rallies, este cartucho de THQ nos ofrece toda la diversión propia del género, con el habitual "saco" de opciones (transmisión, neumáticos, escuderías,...) y un apartado gráfico muy cuidado y bastante espectacular que incluye hasta repeticiones de las mejores carreras.

valoración Exigente, divertido y variado, así es cómo nos gusta que sea un buen juego de rallies. Y este cartucho lo cumple todo con creces.



MARIO KART SUP. CIRCUIT



■ 41,95€ ■ DE 1 A 4 JUG.
■ INGLÉS
■ NINTENDO ■ T.P.



La versión portátil del clásico "racer" de karts de Nintendo se inspira en el juego de SNES (carrreras entre ocho personajes de Nintendo, por circuitos cortos llenos de items), pero con un apartado técnico tan mejorado que es mucho más parecido al de N64.

valoración Una alucinante demostración del poderío técnico de esta (pequeña) gran consola. Absolutamente imprescindible, es de lo mejor.



PENNY RACERS



■ 54,95€ ■ 1 JUGADOR
■ INGLÉS
■ TAKARA ■ T.P.



Estas carreras, en las que participan hasta 50 coches a todo gas, no es que destaquen por nada en especial, pero lo mejor es que en cualquiera de sus cuatro modos de juego podemos trucarlos con nuevos motores, armas, ¡y así hasta 150 piezas distintas! Al final podemos conseguir una flota de auténticos "superbólidos".

valoración Es divertidillo... aunque más fuera de los circuitos, "apañando nuestro buga", que luego corriendo en sus sosotas carreras.





COLIN MCRAE también luce su palmito en GBA, con un juego que sigue la estela de su hermano mayor: muy realista .

V-RALLY 3



■ 54,95€ ■ 1 Ó 2 JUG.
■ CASTELLANO
■ INFOGRAMES ■ T.P.



Los campeonatos más importantes del planeta nos esperan en este genial simulador, completo como pocos con sus tres modos de juego (destaca el V-Rally Mode), y sus gráficos absolutamente impresionantes (con diferentes cámaras), de lo mejor visto en GBA.

valoración Por su realismo, su estupendo control, sus modos de juego y su impresionante acabado gráfico, es un juego imprescindible.



Rol

Tres grandes argumentos para tres grandes juegos.

LA COMUNIDAD DEL ANILLO

- 54,95€ ■ 1 JUGADOR
- CASTELLANO
- VIVENDI ■ T.P.



La trilogía de "El Señor de los Anillos" comienza con "La Comunidad del Anillo", y como ya sabréis todos los lo hayáis leído, narra las aventuras del hobbit Frodo y sus amigos para destruir el Anillo Único. Siguiéndolo fielmente, tenemos este juego, de rol puro y duro, con combates por turnos, pero quizás un poco lento.

valoración Nadie puede dudar de que es una buena traslación del libro... pero como juego resulta lento, monótono y un tanto predecible.


77

DRAGON BALL Z

- 49,95€ ■ 1 JUGADOR
- CASTELLANO
- INFOGRAMES ■ T.P.



La aventura protagonizada por Goku reproduce la misma mecánica de los juegos de «Zelda», si bien, a pesar de estar en GBA, no llega a su nivel técnico. Todo consiste en ir conociendo su argumento mientras vamos superando pequeños objetivos y al tiempo nos vamos enfrentando en numerosos combates en tiempo real.

valoración Es rol, y en castellano, lo que vale ya varios puntos. Pero el problema es que técnicamente no deja de ser un juego mediocre.


75

GOLDEN SUN

- 44,95€ ■ 1 Ó 2 JUG.
- CASTELLANO
- NINTENDO ■ T.P.



El robo de unas piedras sagradas es el comienzo del complejo argumento del mejor RPG en GBA, en el que se dan cita todos los elementos típicos del género: varios protagonistas, exploración, diálogos y muchos combates por turnos. Largo y entretenidísimo.

valoración Un genial RPG con un desarrollo muy divertido, buenos gráficos y una duración larguísima. Es de lo mejorcito que hay en GBA.


90

Puzzle/Estrategia

Con estos juegos, la historia es lo de menos, y sus virtudes se reúnen en dos: sencillez para aprender y mucha adicción.

ADVANCE WARS



- 44,95€ ■ DE 1 A 4 JUG.
- CASTELLANO
- NINTENDO ■ T.P.



Un juego de estrategia en una portátil tiene que estar bien "currado" si quiere enganchar de verdad, y no hay duda de que éste lo está. Desde su entrenamiento a su insuperable modo de campaña individual, todo en el cartucho es muy divertido, y técnicamente es estupendo.

valoración Tiene de todo: modo para un jugador, para varios, editor de mapas, una gran jugabilidad... ¡sólo le falta saber cantar el "Aserejé"!

88

CHU CHU ROCKET!



- 53,99€ ■ DE 1 A 4 JUG.
- CASTELLANO
- SEGA ■ T.P.



Una gran conversión de uno de los juegos más divertidos que tuvo Dreamcast. Su sistema de juego es simple: en cada escenario, hay que llevar unos ratones a nuestro cohete, pero como sólo andan en línea recta, nosotros debemos dirigirlos, esquivando las trampas... antes de que lo hagan los otros jugadores.

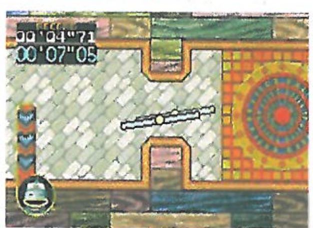
valoración Un puzzle que funciona a las mil maravillas en GBA. Su planteamiento es sencillo, pero creednos: engancha como pocos otros.

85

KURU KURU KURURIN



- 41,95€ ■ DE 1 A 4 JUG.
- INGLÉS
- NINTENDO ■ T.P.



Aprender a jugar se logra en segundos, y progresar ya depende de nuestra habilidad en este original juego "rompecabezas" que se lanzó junto a GBA. Consiste en llevar nuestro helicóptero de dos aspas (sólo vemos éstas) por montones de laberintos formados por estrechos pasillos, y claro, intentando no chocarnos.

valoración Entre los puzzles, es uno de los más originales, por su concepto y por su realización. Es además muy sencillo y adictivo.

76

MEDABOTS AX



- 49,95€ ■ 1 Ó 2 JUG.
- CASTELLANO
- NATSUME ■ T.P.



Aunque podría parecer un juego de lucha sin más, entre robots a lo "Mazinger Z", la estrategia juega un papel muy importante en este título: los combates son siempre dos a dos y nosotros manejamos sólo a un miembro de uno de los equipos, y antes de los combates, decidimos las distintas piezas de nuestros robots...

valoración Combina la estrategia con la lucha, aunque está un poco descompensado: la primera, bien y entretenida, pero en la lucha, es flojo.


79

Lucha

Preparad unos protectores... pero de la talla más pequeña, porque estos tipos reparten estopa en miniatura.

FINAL FIGHT ONE

- 29,95€ - 1 Ó 2 JUG.
- INGLÉS
- CAPCOM - +13



Versión de un título clásico del "mamporreo" de SNES, es éste un beat'em up de los de siempre, con movimiento en scroll horizontal en el que repartimos estopa de la buena a todo aquel que osa cruzarse en nuestro camino. Y ahora, con secretos ocultos que desbloqueamos con puntos. Acción y adicción de la buena... a tortazos.

valoración Una excelente conversión a GBA, de un clásico, que sigue siendo una gran opción para descargar adrenalina sin complicaciones. **85**

SPIDER-MAN



- 52,95€ - 1 JUGADOR
- INGLÉS
- ACTIVISION - +13



Nuestro objetivo en este título, que sigue el argumento de la peli, es derrotar al malvado duende verde y, de paso, desactivar las bombas y bidones radioactivos que el muy... ha colocado por toda la ciudad de Nueva York. 11 largos niveles en los que no dejamos de utilizar todos los superpoderes del famoso trepamuros.

valoración Mucha acción y combates en un juego lleno de secretos ocultos, que merece la pena, aunque a los más hábiles se les quede corto. **80**



STREET FIGHTER ALPHA 3



- 49,95€ - 1 Ó 2 JUG.
- INGLÉS
- CAPCOM - +13



Adaptación del título que salió en DC y PSone, en este divertido juego debemos vencer en unos combates que nos obligan a salir victoriosos en dos asaltos por cada enfrentamiento hasta llegar a M.Bison, el poderoso jefe final, que es un hueso duro de roer. Espectacular.

valoración Técnicamente es estupendo, en el mismo nivel que tuvo en otras consolas y su poder de adicción enorme. Que nadie se lo pierda. **90**



TEKKEN ADVANCE

- 54,95€ - 1 JUGADOR
- CASTELLANO
- WANADOO - +13



La lucha más divertida tiene en esta saga uno de sus principales representantes, fundamentalmente por su excelente jugabilidad, basada en un control muy bien planteado, y una gran gama de golpes y combos. Y todo esto, se mantiene "en miniatura" con los 9 luchadores y 7 modos de juego de su adaptación a la portátil.

valoración Mantiene las virtudes de la saga: variado y entretenido desarrollo, gran nivel técnico, y muchas horas de diversión. Muy completo. **80**



Shooter

Y para terminar... ¿me pone una de tiros, por favor?

DOOM



- 56,95€ - DE 1 A 4 JUG.
- INGLÉS
- ACTIVISION - +16



El primer shooter en primera persona de todos los tiempos y que sentó las bases para todos los que vinieron luego, también tiene su conversión (¡y menuda conversión!) en GBA. 24 niveles, horribles monstruos, acción desenfrenada, y unos gráficos estupendos.

valoración Esta conversión demuestra la gran capacidad técnica de GBA... y que «Doom» no ha perdido un ápice de diversión. No te lo pierdas. **90**

ECKS VS SERVER



- 24,95€ - DE 1 A 4 JUG.
- CASTELLANO
- UBI SOFT - +13



Podemos elegir entre dos pistoleros, enemigos y enfrentados, en este shooter en primera persona cuyo desarrollo varía dependiendo de si cogemos uno u otro (y cada uno tiene que superar 12 misiones diferentes, aunque relacionadas entre ellas). Un arsenal completo y repleto nos espera en un juego bien realizado y muy divertido.

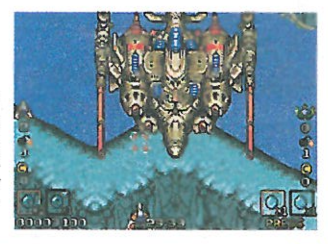
valoración Un juego bastante original en su desarrollo, intenso y divertido, con un modo "versus" estupendo, aunque se hace algo corto. **83**



INVADER



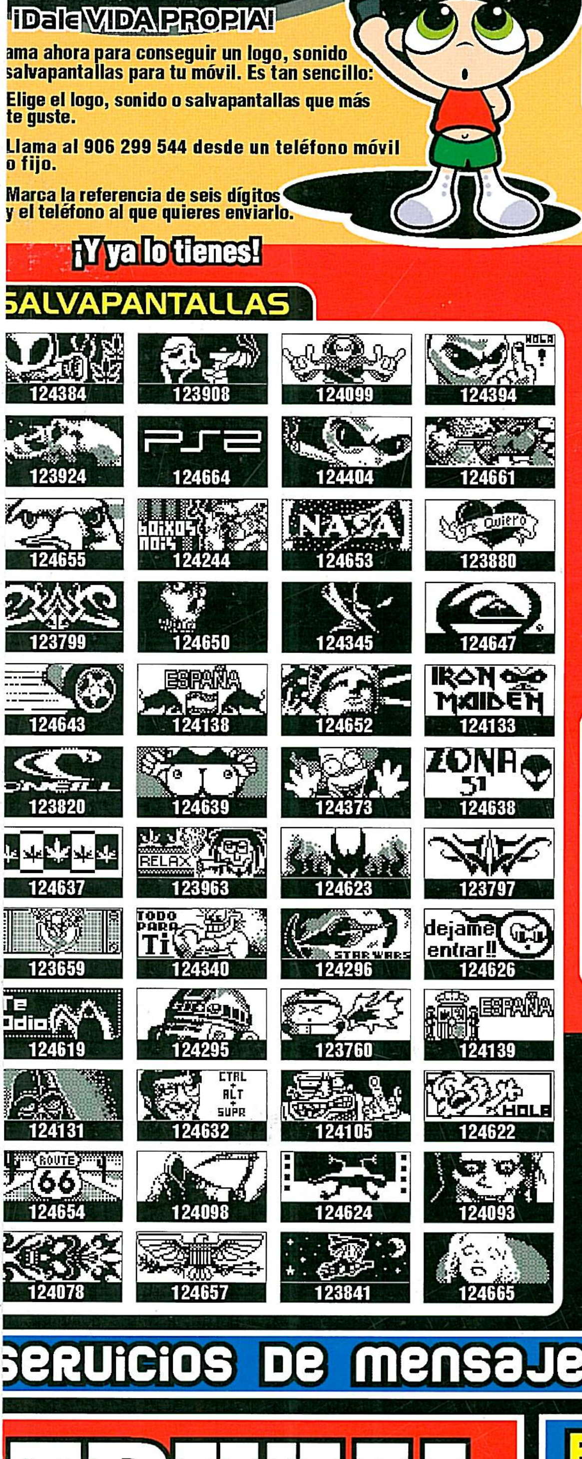
- 43,95€ - 1 Ó 2 JUG.
- INGLÉS
- XICAT - T.P.



Elegimos entre dos pilotos, con distintas naves, para liarnos a tiros y láseres con todos los "marcianitos que se pongan delante nuestro, en este clásico "mata-mata" con scroll vertical en el que tenemos que poner en el asador (o mejor, en el lanzamisiles), toda nuestra habilidad. Bonito, bien realizado y muy adictivo.

valoración Aunque no es el juego más original del mundo, está bien realizado y engancha desde el principio, pero, una vez más... se hace corto. **80**





SONIDOS

125566 Eres Un Cabrón Hijo Puta - SOUTH PARK
126270 Radical - DJ MARTA
126203 By The Way - RED HOT CHILI PEEPERS
126292 Chihuahua - DJ BOBO

Nº1 Flying Free – PONT AERI — Ref. 126214

126288 All The Things She Said - TATU
125822 In The End - LINKIN PARK
126071 Spiderman - CINE
126020 Sin Miedo A Nada - ÁLEX UBAGO
126300 Diabólica - XAVI METRALLA
126246 Jesucristo García - EXTREMODURO
125034 Los Simpsons - TV

Nº2 Without Me – EMINEM — Ref. 126186

126286 Fiesta Pagana - MAGO DE OZ
126273 Himno Centenario Real Madrid
125002 Misión Imposible - CINE
126289 El Gato López - SKA-P
126014 Torero - CHAYANNE
125063 Real Madrid - HIMNO
126303 Take Me - LA LUNA
126302 Molinos De Viento - MAGO DE OZ
126293 La Chica De Ayer - ENRIQUE IGLESIAS

Nº3 Infected – BARTHEZZ — Ref. 125865

126271 Points Of Authority - LINKIN PARK
126257 Ice Beats - BARTHEZZ
126152 Ave María - DAVID BISBAL
125852 La Guerra De Las Galaxias - CINE
126261 Back In Black - AC/DC
126248 No Somos Nada - LA POLLA RECORDS
126236 Entre Dos Tierras - HÉROES DEL SILENCIO

Nº4 Lethal Industry – DJ TIESTO — Ref. 126306

126193 Lloraré Las Penas - DAVID BISBAL
126180 A Little Less Conver... - ELVIS PRESLEY VS JXL
126036 Anglia - DJ MARTA

NOVEDADES

126430 Kusha Las Payas - LAS KETCHUP
126429 Dirrty - CHRISTINA AGUILERA
126428 Se Me Olvidó - GIAN MARCO
126427 Mía - JUAN CAMUS
126426 Tell It To My Heart - KELLY LLORENA
126425 Closer To Me - LIBRA
126424 Agua De Luna - LOS CAÑOS
126423 Cómo Pude - MERCHE
126422 Stop It! I Like It - RICK GUARD
126421 Forever - TINA COUSINS
126401 Tatuaje - REBECA
126400 La Traviesa - MISSIEGO
126399 Face To Face - CARLOS JEAN
126398 Da Hool - PAUL OAKENFOLD
126397 All I Want - JBN
126396 Say That You Are There - FRAGMA
126395 Come Into My Dreams - FOGGY
126394 Al Vent - RAIMON
126393 Destination Skyline - AURA
126392 ¿Dónde estás? - JAIME URRUTIA
126391 Ameno - DJ QUICKSILVER
126390 De Sol A Sol - CAFÉ QUIJANO
126389 Fantasy - APPLETON
126388 Que Llueva - LUCRECIA
126387 Life Goes On - LEANN RIMES
126386 Lo Que Pudo Haber Sido - JUAN BENITO
126385 Because The Night - JAN WAYNE
126384 Fear Of The Dark - IRON MAIDEN
126383 Cuando Me Miras Así - CHRISTIAN CASTRO
126382 El Matador - LOS FABULOSOS CADILLACS
126381 Mi Cruz Y Mi Fe - FÓRMULA ABIERTA

VÁLIDO PARA TODAS LAS MARCAS DE MÓVILES Y OPERADORAS.

Juego de
FÚTBOL
...en tu Móvil!!

¡¡Vive un auténtico Madrid - Barcelona!!
¡¡o si lo prefieres un Barcelona - Madrid!!

Prepárate para un apasionante encuentro de fútbol en tu móvil. Dispondrás de todas las estrellas de tu equipo, además de nuevos fichajes, tarjetas, expulsiones, penaltis, etc...

- Si quieres jugar con el Madrid envía RMD12 al 7667.
- Si quieres jugar con el Barcelona envía FCB12 al 7667.

Coste SMS 0.90 Euros + IVA.

¡¡Y ya sabes, si consigues ganar tendrás un regalo!!



Sorteamos NOKIA 5510
¡Recuerda! cuantos más pedidos hagas, más posibilidades tendrás de ganar.

Powered by Teamovil S.L.

LOGOS

120889	121097	120890	121102
121101	121140	121032	121137
121136	121135	121133	121130
121129	121128	121063	120719

Llama al
Precio máximo por llamada 1.06 Euros/ m.
906 299 544

NOKIA: Los modelos que soportan logos, salvapantallas y sonidos.
Solo sonidos: **MOTOROLA**: V50, V100, V8088, Timeport 250 y 260. **SAGEM**: Serie 9xx y 3xxx. **ERICSSON, ALCATEL, PHILIPS** y **SIEMENS** todos los modelos con editor de melodías.
Sorteo autorizado por Loterias y Apuestas del Estado. Bases del sorteo ante Notario. Sorteo mensual entre todos los pedidos. Con el encargo, el usuario autoriza a Teamovil, S.L. a enviarle publicidad. Para cancelación: info@teamovil.es

SERVICIOS DE MENSAJES CORTOS

VÁLIDO PARA TODAS LAS MARCAS DE MÓVILES Y OPERADORAS.
Coste por SMS 0.90 Euros + IVA.

TRIVIAL
Juega al trivial y gana!

Hay preguntas para todos.
Música, Deporte, Política, Arte, Ciencia, Cine, Historia y Ocio -
Envía el texto **TRIVIAL12** al **7667** y si pasas el nivel 5 tienes **premio seguro!**

Entrena tu celebro y enseña lo que sabes.

PIROPOS

¿Enamorado/a?
Envía la palabra **PIROPO12** al **7667**.
Prueba otras categorías como:
PIROPO12 VERDE,
PIROPO12 GRACIOSO,
PIROPO12 DISTANCIA,
PIROPO12 DESAMOR,...

Chiqui-Chiqui

Una chica te espera inquieta en su dormitorio...
Para llegar a ella tendrás que pasar por unas aventuras.
¿Serás capaz?
Envía **CHIQUI12** al **7667** y prepárate para la experiencia de tu vida.



INSULTOS

¿Nos metemos con alguien?
Envía la palabra **INSULTO12** al **7667** y podrás dejar cortado a cualquiera, hasta al más chulillo.
También existen categorías.
Prueba por ejemplo: INSULTO12 TU MADRE, INSULTO12 FEOS, etc...



CHISTES

¿Quieres un buen chiste?
Envía la palabra **CHISTE12** al **7667** y al instante tendrás el mejor chiste.
Otras categorías:
CHISTE12 VERDE,
CHISTE12 FEMINISTA,
CHISTE12 BIN LADEN,...





¿Has tenido una aventura este verano?
Ahora tienes la posibilidad de ligar en el Caribe y antes de decidirte por unas de las chicas tendrás que pasar por unas aventuras...
Envía **CARIBE12** al **7667** y mójate...






BURNOUT 2
POINT OF IMPACT
90/100 HobbyConsolas
"Estamos ante un juegazo"
9/10 PlayManía
"Indispensable"
93/100 PlayStation 2 Oficial
"Es la mejor referencia de los arcades de conducción en PS2"
10/10 PlayStation Oficial
"Nunca un título de conducción ha sido ta
rápido, frenético y apasionante como est
10/10 PSM2
"... es lo más cercano a la perfección"
PlayStation 2
Criterion
www.burnout2.com
aDeSe +16
Acclaim